
TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA
POKéMON
TM
Nº 33
Pokémanía
Nueva expansión de cartas Pokémon
¡¡NÚMERO ESPECIAL!!
Pokéguía
¡¡Cómo derrotar a los entrenadores!!
Pokétrucos
¡Geniales trucos para Oro y Plata!
GUÍA COMPLETA
POKéMON CRISTAL
Pokéguía
¡¡Hazte con todas las medallas!!
¡¡Regalamos 30 productos Pokémon!!

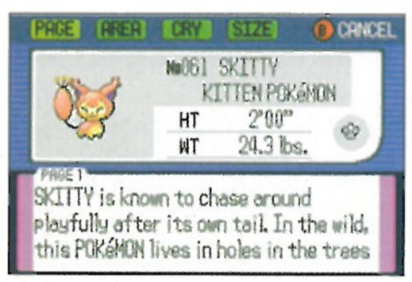


PokémON



RUBÍ Y ZAFIRO, CON LOS CALORES

Las últimas informaciones dicen que el juego de GB Advance llegará en agosto o septiembre



Skitty se caracterizará por vivir en los árboles, en profundos huecos hechos por ellos mismos.



Torchic será otro pokémon nuevo, con pinta de pajaruelo con mayoría de ataques de tipo fuego.



La lucha por parejas nos hará pensar más aún que en las antiguas ediciones pokémon.

Los japoneses disfrutan con ellos desde finales del año pasado. Allí ha sido una conmoción el lanzamiento de las ediciones Rubí y Zafiro. ¡¡Pero si **han superado los 4 millones de cartuchos vendidos** entre las dos!! Ahora la fiebre está a punto de llegar a Estados Unidos, donde ya se están frotando las manos. El 19 de marzo, San José, llegará a las tiendas estadounidenses. Y seguro que vuelve a batir todos los records. ¿Y en Europa? A eso vamos. Lo último que hemos averiguado es que se va a retrasar un pelín.

Nuevos retos para todos

En Nintendo España nos han comentado que la fecha que barajan como más probable para **el lanzamiento en nuestro país es agosto o septiembre.** Tranquilos, como quien dice eso es mañana mismo. Además, para que se os haga más apetecible la espera, ¿habéis visto lo que os traemos? Carátulas, pantallas de la ya famosa lucha por parejas, e incluso **la información que ofrecerá la Pokédex** del pokémon Skitty. En inglés, claro. Paladeadlo hasta la próxima que nos veamos.

Nueva expansión Pokémon Aquopolis

Devir lanza nuevas cartas Pokémon compatibles con e-card reader

Uy, se llama como el parque acuático. Este... Es la nueva expansión para Expedition, la colección de cartas Pokémon que acaba de salir a la venta. Aquopolis es la ampliación más reciente, y **está compuesta por e-cards.** ¿Que no sabéis lo que son? Pues son cartas compatibles con el genial e-card reader, un accesorio que **convierte los códigos de barras de las cartas en juegos para GB Advance.** Aquopolis ofrece, además, **nuevos tipos de energía y estrategia** que potencian el mazo. La colección consta de mazos de 61 cartas (12,64 euros la mano) y sobres de 9 cartas (4,10 euros cada uno).

Pokémon Cristal

Sé el mejor entrenador

Como habrás visto, este número de Revista Pokémon es muy especial. Y lo es porque incluye una guía completa de Pokémon Cristal, el último Pokémon que ha salido en Game Boy, con todas las claves, consejos, trucos y estrategias que debes saber.

Bienvenido a Pueblo Primavera

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

■ Pokégear (la recibes de mamá) y Poción.

La aventura comienza en tu habitación, en PUEBLO PRIMAVERA. Antes de bajar las escaleras echa un vistazo al MAPA DEL PUEBLO. Cuando bajes, mamá te dirá que el Profesor Elm te busca y te entregará la Pokégear.
Sal de casa y ve al Laboratorio de Elm, pero antes de entrar **fíjate en el chico del pelo rojo que mira por la ventana.** Será tu rival. El profesor te pedirá que vayas a casa del SR. POKéMON a recoger un objeto. También te pedirá que elijas uno de los tres Pokémon que hay en las BALL de la mesa [1]. Podrás elegir a Cyndaquil (fuego), a Totodile (agua) o a Chikorita (planta). Tu destino está cerca de CIUDAD CEREZO, así que sal y avanza por el camino de la izquierda.

Ruta 29

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

■ Poción, Baya y Lazo Rosa (te lo da Marta el Martes).

Esta es la Ruta 29. Avanza rumbo oeste (izquierda) y empieza a entrenar a tu Pokémon. Para hacerlo debes **combatir contra los Pokémon salvajes del camino.** Si cae debilitado, vuelve al Laboratorio de Elm para curarle.

Ciudad Cerezo

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

■ Tarjeta Mapa y Agua Mística (cruzando el lago cuando tengas Surf).

En Ciudad Cerezo verás el primer Centro Pokémon y la primera tienda. En los Centros Pokémon podrás sanar a tus Pokémon [2] y utilizar el ordenador para almacenar Pokémon y objetos. En la tienda podrás comprar productos imprescindibles para un entrenador. Habla con el anciano que hay a la entrada de Ciudad Cerezo para recibir la tarjeta que mejora tu POKéGEAR: la TARJ. MAPA. Ya **puedes consultar el mapa de Johto usando tu Pokégear.** Sal de Ciudad Cerezo tomando el camino de la Ruta 30.

Ruta 30

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

■ Baya (dos), Antídoto, Bayantídoto, Huevo Misterioso y Pokédex.

Avanza por la ruta rumbo al norte y pronto verás una casa en la que te explicarán las propiedades de las BAYAS. Recuerda que **las BAYAS (y**











DÍSELO A MAMÁ



Antes de salir rumbo a Ciudad Malva a por tu primera medalla, vuelve a casa y habla con mamá. Se ofrecerá a ayudarte en tu aventura **guardando parte del dinero (la cuarta parte) que ganes en todos los combates Pokémon**. Acepta porque con el dinero que le envíes te comprará objetos que no podrías conseguir. Además, cuando tengas un apuro, te entregará el dinero guardado. Mejor que un banco.

otros frutos) vuelven a crecer al día siguiente. Sigue rumbo norte hacia la casa del SR. POKéMON y no te preocupes por los entrenadores que bloquean el camino. Dentro de la casa, el **SR. POKéMON te dará un HUEVO MISTERIOSO**. Después, Oak te regalará una moderna POKéDEX [3]. Con ella obtendrás información muy valiosa de los Pokémon que veas o captures. Al salir recibirás una llamada del Prof. Elm pidiéndote que vuelvas corriendo al laboratorio.

De vuelta en Pueblo Primavera

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

- Cinco Poké Ball.

Vuelve a Ciudad Cerezo y entra en el Centro Pokémon a sanar a tu Pokémon. Cuando salgas de la ciudad **aparecerá el chico del pelo rojo para retarte a tu primer combate Pokémon** [4]. Al derrotarle, ganarás algo de dinero y podrás volver a Pueblo Primavera. En el laboratorio verás a un policía hablando con Elm. Cuando se marche, habla con él y **dale el HUEVO MISTERIOSO.** Alucinado por tu proeza, el Prof. Elm te recomendará que aceptes el reto de los GIMNASIOS POKéMON. Sal del laboratorio rumbo al primer gimnasio. Emocionante, ¿no?

Capturando Pokémon en la ruta 29

Camina por la Ruta 29 buscando un Pidgey salvaje y usa las POKé BALL para capturarlo. **Ve hacia el norte y entra en la Ruta 46 para capturar un Geodude**. Procura subir de nivel a Pidgey y a Geodude porque serán de gran ayuda más adelante.

RUTA 30/31

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

- En la Ruta 30 ya se mencionaron.
- En la 31: Poción, Poké Ball y Bayamarga.

Atraviesa Ciudad Cerezo y sal por la Ruta 30. Camina rumbo norte y **dirígete al lugar en el que viste a los entrenadores** que bloqueaban el camino. Cuando los derrotes, sigue avanzando y entra en la Ruta 31. Ve al oeste por la Ruta 31, olvídate de momento de la CUEVA OSCURA, atraviesa el edificio de acceso y entra en Ciudad Malva.

Ciudad Malva: el Primer Gimnasio

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

- Medalla Céfiro, MT31 (Bofetón-Lodo), Caramelo Raro y Más PP.

Ciudad Malva es la primera ciudad importante de Johto [5]. El hombre que hay junto al gimnasio **se llama Primo y te**

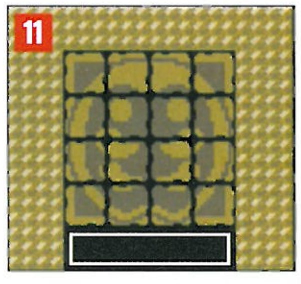












llevará a su ACADEMIA para enseñarte unas lecciones básicas sobre los Pokémon [6]. En la casa de madera que hay cerca del Centro Pokémon puedes cambiar un Bellsprout (capturado en la Ruta 31) por un Onix. Fíjate que los Pokémon que se intercambian consiguen más puntos de EXP. que los propios. Si el Geodude que te recomendamos capturar tiene nivel 11, estarás preparado para entrar en el gimnasio de la ciudad. **En el nivel 11 Geodude aprende LANZA ROCAS**, un ataque de tipo roca muy efectivo contra los Pokémon de tipo volador, la **especialidad del gimnasio de Ciudad Malva. Su líder es Pegaso** y combatirá usando un Pidgey de nivel 7 y un Pidgeotto de nivel 9. Usa el LANZA ROCAS de Geodude para acabar con todos los pájaros y recibirás la Medalla Céfiro. Esta medalla mejora el ataque de los Pokémon y **permite utilizar DESTELLO fuera del combate.** Al salir del gimnasio el Prof. Elm te pedirá que vayas al Centro Pokémon. Aquí **su ayudante te dará un extraño HUEVO** [7]. Dentro de un tiempo, de él saldrá un Togepi. Ve al norte de la ciudad y cerca de un pequeño lago verás la TORRE BELLSPROUT.

Torre Bellsprout

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

- Antiparaliz., Precisión X, Poción, Cuerda Huida y MO05 (Destello).

En la Torre Bellsprout tu objetivo es llegar al segundo piso. Para combatir **contra los Bellsprout de los pensadores usa al Pidgey que capturaste en la Ruta 29.** Contra los Hoothoot de los dos últimos, usa el Lanza Rocas de Geodude y los derrotarás con facilidad. **Después de derrotar al último de los pensadores, recibirás la MO05, también llamada MEDALLA DESTELLO** [8].

Ruinas Alfa

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

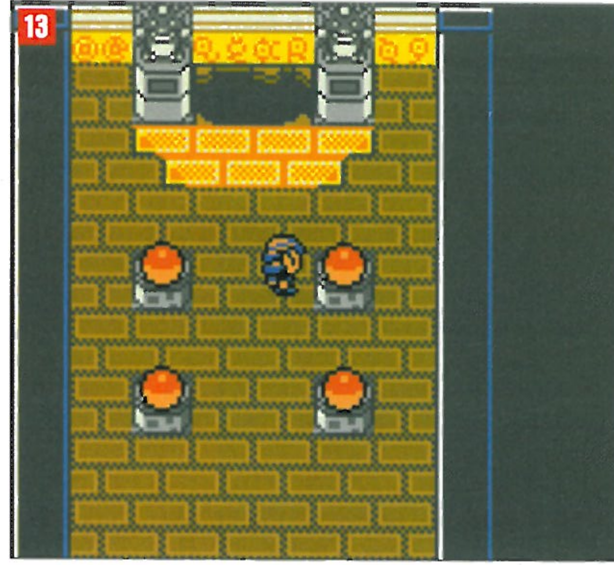
- Baya, Bayantídoto, Pol. Curación (dos), Polvoenergía, Baya Dorada (dos), Piedra Lunar, Raíz Energía, Bayamisterio(dos), Hierva-Rev., Carbón, Agua Mística, Polvoestelar y Tr. Estrella.

Vuelve a Ciudad Malva y sal por el norte hacia la Ruta 36. En la Ruta 36 un extraño árbol bloquea el camino, pero eso lo resolveremos más tarde. Ahora entra en las Ruinas Alfa [9] y echa un vistazo. No olvides que para resolver los misterios de las Ruinas Alfa hay que volver varias veces a lo largo del juego. En las Ruinas Alfa hay cuatro puzzles y **cada puzzle resuelto liberará una parte de los 26 tipos Unown.** Cada Unown representa una letra del alfabeto inglés y tu objetivo será capturarlos a todos.

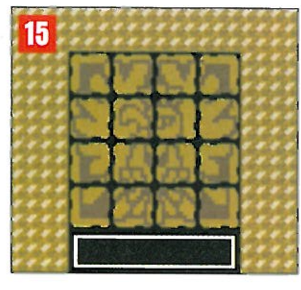
Puzzle de Kabuto

Entra en las Ruinas Alfa por la Ruta 36 y pasa a la cueva que hay a la derecha. Lee la inscripción y sabrás que el puzzle que hay que resolver se corresponde con la **figura de Kabuto.** Cuando lo hagas [10], y tras pulsar A, caerás dentro de las ruinas [11]. **Dentro de**













las ruinas aparecen los Unown, unos extraños Pokémon con sorprendente parecido a las letras del alfabeto. Captura un mínimo de tres (diferentes) antes de salir por la escalera. Nada más salir te estará esperando un científico que te llevará a su bonito laboratorio para **actualizar la Pokédex añadiendo un nuevo modo: MODO UNOWN** [12]. Ya puedes consultar tu Pokédex y ver el significado de los Unown que captures. Vuelve a la habitación del puzzle de Kabuto y lee el letrero que observa el científico. Efectivamente, dice HUIDA, lo que significa que **debes utilizar una CUERDA HUIDA.** Úsala, vuelve a entrar y se habrá abierto una puerta en la pared. Entra, recoge todos los objetos [13] y lánzate por el agujero del suelo. Si es tu primera vez en las Ruinas Alfa, tu siguiente destino será la Ruta 32, pero puedes leer la resolución de los siguientes puzzles y averiguar cuándo puedes volver a las ruinas.

Puzzle de Aerodactyl

Después de conseguir la MO SURF, vuelve a las Ruinas Alfa y cruza el lago que hay al sur del laboratorio. Entra en la cueva y resuelve el puzzle Aerodactyl. Regresa a la habitación del puzzle del Aerodactyl y lee la inscripción. **Dice LUZ, lo que significa que hay que hacer que un Pokémon utilice DESTELLO** [14]. Se abrirá una puerta en la pared.

Puzzle de Ho-oh

Para llegar hasta este puzzle tienes que ir a **CUEVA UNIÓN,** bajar al sótano, cruzar un lago usando SURF y salir por la salida del norte. El puzzle por resolver corresponde a un **Ho-oh** [15]. Esta vez, en la habitación del puzzle de Ho-oh la inscripción dice HO OH. Esto significa que, **para abrir la puerta secreta, debes volver con Ho-oh** como líder.

Puzzle de Omanyte

Cuando hayas conseguido SURF y FUERZA ve a CUEVA UNIÓN, baja al sótano, atraviesa el lago y usa FUERZA para apartar la piedra que obstruye la salida sur. Sal, gira a la izquierda y entra en la cueva de al lado para resolver el **puzzle de Omanyte**. La inscripción de la pared dice AGUA. Eso significa que **debes volver con una PIEDRA AGUA para abrir la puerta secreta.**

RUTA 32

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

■ Antiparabaya, Semilla Milagro, Súper Ball, Repelente, MT 05 (RUGIDO), Caña Vieja y Flecha Venenosa (los viernes).

Avanza rumbo al sur y entra en el Centro Pokémon que hay al final de la ruta. Dentro encontrarás **un pescador que te regalará una Caña Vieja.** En la Ruta 32 no olvides apuntar el teléfono de JOSERRA [16] porque en cuanto vea que **el raro Qwilfish aparece en el agua,** te llamará para contártelo. **Vuelve el viernes a esta ruta, habla con Vicky** y recibirás una [17] **Flecha Venenosa.** Si equipas con este objeto a un Pokémon que











23
SUSANA recibió
CEBO BALL.

conozca ataques de tipo veneno, estos ataques mejorarán considerablemente.

Cueva Unión, el hogar de Lapras

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:
■ Ataque X, Poción, Súper Ball, Despertar, MT 39 (Rapidez), Defensa X, Elixir e Híper Poción.

Al final de la Ruta 32 está la Cueva Unión [18]. Entra y avanza rumbo al sur hasta encontrar la salida. Cuando tengas SURF y FUERZA, vuelve a la cueva, explora los sótanos y busca las salidas que te llevan a las cuevas de las RUINAS ALFA. **Si regresas un viernes, tendrás la oportunidad de capturar a Lapras.** Para ello dirígete al lago que hay al suroeste, atraviésalo haciendo SURF, baja por la escalera de mano a otro sótano y busca a Lapras [19].

RUTA 33

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:
■ Bayantídoto.

Al salir de CUEVA UNIÓN estarás en la RUTA 33. Esta ruta es corta y sólo tiene un entrenador, pero su número de teléfono es muy importante. **Graba el número de Luis y sabrás cuándo aparece el raro Dunsparce en CUEVA OSCURA** [20].

¿Qué ocurre en Pueblo Azalea?

Al salir de la Ruta 33 verás a un individuo delante del **POZO SLOWPOKE.** Entra en PUEBLO AZALEA y observa que el gimnasio está bloqueado por otro individuo. Lee el cartel que hay al lado del CENTRO POKéMON y verás que dice **"CASA DE CÉSAR"**. Habla con CÉSAR y sabrás que **el TEAM ROCKET está en el POZO maltratando a los Slowpoke del pueblo.** El muy loco decidirá ir solo a salvarlos [21].

Pozo Slowpoke

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:
■ Súper Poción, MT 18 (Danza Lluvia) y Roca del Rey.

Cuando llegues, observarás que el individuo que bloqueaba el paso ya no está. Baja al pozo y encárgate de todos los soldados del TEAM ROCKET. Después, CÉSAR se acercará para darte las gracias [22] y te llevará a su casa.

El gimnasio de Pueblo Azalea

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:
■ Bonguri Blanco, Cebo Ball, Medalla Colmena y MT 49 (Corte Furia).

Al volver a PUEBLO AZALEA, CÉSAR te entregará una CEBO BALL [23]. Además averiguarás que **es un artesano que fabrica unas BALLS especiales** con unos materiales de colores llamados BONGURIS. Ahora ve al gimnasio a ganar tu siguiente medalla. Aquí los entrenadores dominan los Pokémon de tipo bicho. Los ataques de tipo fuego, volador o roca son muy efectivos contra









ellos. Si al comienzo del juego **elegiste a Cyndaquil, ahora debe saber Ascuas** y estará preparado para quemar a todos los rivales. También puedes colocar como jefe de tu equipo al Pidgey capturado en la Ruta 29 y usar su ataque Tornado (nivel 9). ANTÓN, el líder, usará [24] un Metapod de nivel 14, un Kakuna de nivel 14 y un Scyther de nivel 16. Cuando venzas a ANTÓN recibirás la **Medalla Colmena, que te permite usar CORTE** fuera del combate. Ve a la casa que hay a la derecha del gimnasio. Habla con el CARBONERO y sabrás que su aprendiz no ha vuelto del ENCINAR. Dirígete a la salida oeste de PUEBLO AZALEA a buscarle. Antes de llegar a la salida, aparecerá otra vez el chaval del pelo rojo [25]. Te reta con un Gastly de nivel 12, un Zubat de nivel 14 y (según el Pokémon que eligieras al empezar) un Bayleef o un Quilava o un Croconaw de nivel 16. Cuando todo termine entra en EL ENCINAR.

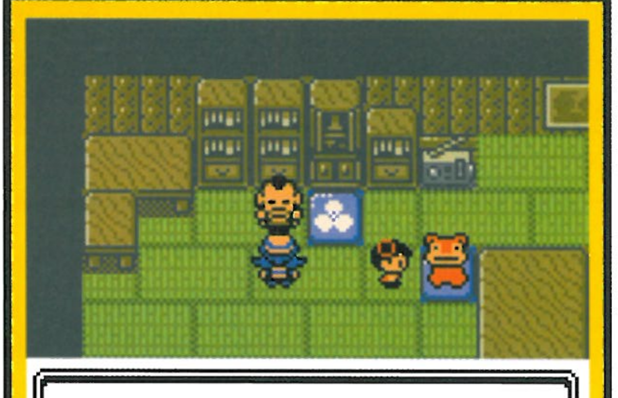
El Encinar

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

- MO CORTE, Revivir, Ataque X, Antídoto, Éter y MT 02 (GOLPE CABEZA).

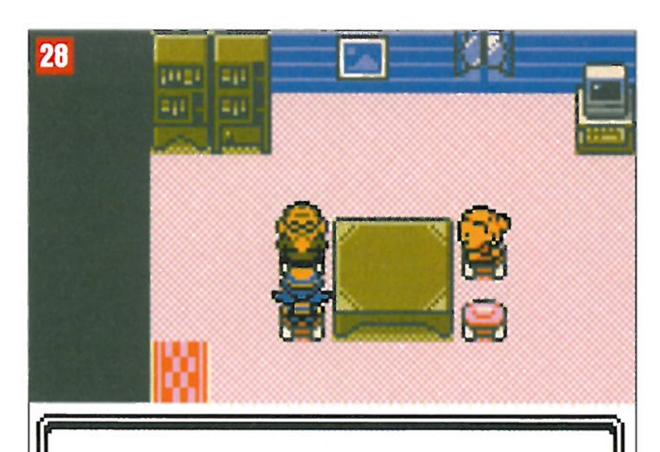
Camina entre los árboles hasta encontrar al **aprendiz. El chico ha perdido a su Farfetch'd** y deberías ayudarle a encontrarlo. Camina por el bosque hasta verlo y habla con el Farfetch'd hasta que acabe al lado del chico que lo perdió. Aparecerá el CARBONERO para darte la MO 01 o CORTE [26]. Si vuelves a su casa, **el aprendiz te dará un CARBÓN, un objeto**

LOS BONGURIS DE COLORES



Además de las BAYAS, en los árboles también crecen los BONGURI. Cuando encuentres uno, ve a casa de CÉSAR y entrégaselo. Si vuelves al día siguiente, CÉSAR te proporcionará una BALL especial, pero su tipo dependerá del color del BONGURI que hayamos utilizado.

- **RAPID BALL:** se fabrica con el BONGURI BLANCO y es adecuada para capturar Pokémon veloces.
- **NIVEL BALL:** se fabrica con el BONGURI ROJO y sirve para capturar Pokémon de bajo nivel.
- **CEBO BALL:** se fabrica con el BONGURI AZUL y sirve para capturar Pokémon pescados con caña.
- **LUNA BALL:** se fabrica con el BONGURI AMARILLO y es adecuada para capturar Pokémon que evolucionan con la PIEDRA LUNAR.
- **AMIGO BALL:** se fabrica con el BONGURI VERDE y sirve para mejorar el estado de ánimo del Pokémon capturado.
- **PESO BALL:** se fabrica con el BONGURI NEGRO y es útil para capturar Pokémon pesados. Por ejemplo un Snorlax que encontrarás en KANTO.
- **AMOR BALL:** se fabrica con el BONGURI ROSA y es útil para capturar a Pokémon del género opuesto al que usamos.









que mejora los ataque de tipo fuego. Enseña CORTE a un Pokémon y vuelve al ENCINAR. Colócate junto al árbol en el que encontraste al aprendiz y córtalo. Avanza por el bosque y **habla con el muchacho del pelo verde para recibir la MT 02 o GOLPE CABEZA.** Usa éste en los árboles de todas las rutas y podrás capturar las especies que viven en los árboles [27].

Ruta 34: La Guardería

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

■ MT 12 (DULCE AROMA), Huevo Raro, Pepita y Arena Fina.

Al norte del ENCINAR está la salida a la Ruta 34. Avanza combatiendo y párate delante la GUARDERÍA. Dentro encontrarás a una pareja de encantadores ancianos que se dedican a cuidar Pokémon. **Habla con el señor y recibirás un HUEVO RARO** [28]. Cuando hayas caminado un número de pasos determinado, **el HUEVO RARO eclosionará** y verás nacer a uno de éstos: Pichu, Cleffa, Tyrogue, Smoochum, Igglybuff, Elekid o Magby.

Ciudad Trigal

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

■ Bici, Tarjeta Radio, Tarjeta Azul, MT 21 (FRUSTRACIÓN), MT 27 (RETROCESO), Monedero y Regadera (al volver de la Ruta 36).

Avanza por la calle central, gira a la derecha y camina hacia el sur, hasta la **TIENDA DE BICIS.** Dentro, el vendedor te ofrecerá una para que hagas publicidad de su tienda [29]. **Monta y avanza a toda velocidad por las rutas de Johto.** Al oeste de la ciudad está la TORRE RADIO. En la planta baja una señora de pelo verde te hará un test. Responde correctamente y recibirás la **TARJETA RADIO** [30]. Ésta amplía tu Pokégear y permite escuchar la radio de Johto en cualquier lugar. Ahora sube al primer piso y habla con la **presentadora del programa Código.** Te dará la **TARJETA AZUL** [31], una tarjeta en la que podrás acumular puntos para intercambiar por regalos. No olvides escuchar el CANAL SUERTE todos los días. Si el número ID de uno de tus Pokémon coincide el número de la suerte, vuelve a la TORRE

CRIANZA POKéMON



■ **En la GUARDERÍA** puedes dejar un Pokémon a cargo de la señora y otro a cargo del señor. Estos Pokémon aumentarán de nivel, pero si lo que has dejado es una pareja MACHO y HEMBRA de Pokémon compatibles, cuando hayas recorrido un cierto número de pasos, puedes volver y el anciano te dará un HUEVO. Para saber si dos Pokémon te darán un HUEVO, debes salir al patio de la GUARDERÍA y hablarles. **Si muestran interés o agrado el uno por el otro, tarde o temprano darán un HUEVO.**



■ **Cerca de la GUARDERÍA** podrás capturar a **Ditto, un Pokémon especial que te permitirá obtener HUEVOS de un montón de Pokémon.** Por ejemplo, puedes dejar una pareja de Pikachus MACHO y HEMBRA o puedes dejar a Ditto y a un Pikachu. El resultado en los dos casos será un HUEVO del que saldrá Pichu, aunque en cada caso el Pichu resultante será distinto debido a las leyes de la herencia Pokémon. Todo un mundo, esto de la guardería Pokémon, ¿eh, chavales?













RADIO a por una MASTER BALL. Por fin, ve al Centro Comercial y echa un vistazo por todos los pisos. En la cuarta planta tienes que:

1. Habla con la chica del vestido verde para activar la opción **REGALO MISTERIOSO**.
2. Captura un Abra en la Ruta 34 y cámbiaselo por MACHOP al entrenador que hay junto al mostrador [32]. Comprueba que el MACHOP recibido sea hembra porque será muy útil en el gimnasio.
3. Vuelve el domingo y habla con la señora que hay detrás del mostrador. Si tu Pokémon jefe rebosa felicidad, te darán la MT 27 (RETROCESO). Si es infeliz, obtendrás la MT 21 (FRUSTRACIÓN).

Ahora ve al oeste de la ciudad y, cerca del lago, verás la casa de BILL. Aquí conseguirás el **número de teléfono de BILL,** el creador del Sistema de Almacenamiento de Pokémon del PC. Un poco más abajo hay una caseta con un cartel que dice **ENTRADA SUBTERRÁNEA** [33]. Baja y haz combatir al MACHOP que conseguiste en el Centro Comercial para que gane experiencia. Busca por el suelo el **MONEDERO que podrás usar en el CASINO** [34]. Ahora ve al gimnasio a por tu tercera medalla. Allí son **especialistas en Pokémon de tipo normal.** Este tipo es débil frente al tipo lucha, por eso te aconsejamos que consiguieras a MACHOP. Blanca usará un Clefairy de nivel 18 y Miltank de nivel 20. Derrotar a Miltank es complicado si utilizas un Pokémon macho. Es de sexo femenino y usará ATRACCIÓN para que no le ataquen. Si usas un MACHOP hembra, ATRACCIÓN no funcionará y podrás tumbar a Miltank usando los ataque de tipo lucha. Cuando venzas a BLANCA **recibirás la Medalla Planicie** [35]. Permite a tus Pokémon usar FUERZA fuera del combate. No salgas de Ciudad Trigal sin visitar la **FLORISTERÍA.** La hermana de la dueña está en la Ruta 36 investigando un extraño árbol.

Ruta 35

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:
- Pokémon con Carta, Más PS, Bayamisterio y MT04 (DESENROLLAR).

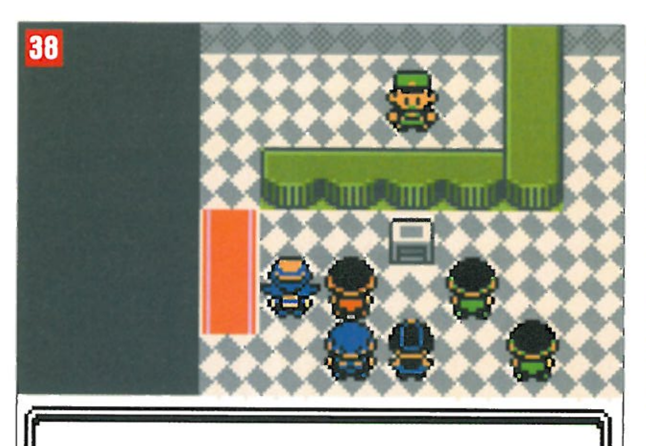
Sal de Cuidad Trigal por el norte y entra en el edificio de acceso a la Ruta 35. Hazle un favor al vigilante y lleva el Pokémon con Carta a su amigo dormilón de la Ruta 31. Si lo haces, el amigo **te dará la MT 50 (PESADILLA)** y el vigilante Más PS. En la Ruta 35, no olvides el teléfono de ÁNGEL1 [36], un entrenador que te avisará en cuanto aparezca el raro Yanma.

El Parque Nacional

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:
- Garra Rápida, Antiparalizar y MT 28 (EXCAVAR).

Al final de la Ruta 35 está el Parque Nacional. **Lo más divertido del parque es el Concurso Captura de Bichos,** que se celebra los martes, jueves y sábados [37].

La mecánica del concurso es sencilla y consiste en usar uno de tus Pokémon para capturar el Pokémon bicho más fuerte. El Pokémon capturado será









Según el día de la semana que vayas por el **SUBTERRÁNEO,** encontrarás abierta una peluquería, un herbolario o una tienda de gangas. El calendario de apertura de estos servicios es el que te ponemos a continuación:

■ **PELUQUERÍA POKéMON** está abierta todos los días excepto los lunes. No olvides que un buen corte de pelo es **un buen regalo para los Pokémon que evolucionan por felicidad.**

■ **EL HERBOLARIO** abre los sábados y los domingos.

■ **LA TIENDA DE GANGAS** abre los lunes por la mañana. Aquí **venden objetos que podrás revender para ganar algún dinerito.**

comparado con el de los otros participantes y, según lo fuerte que sea, recibirás un premio:

- **Premio de consolación: BAYA.**
- **Tercer premio: BAYA DORADA.**
- **Segundo premio: PIEDRA ETERNA.**
- **Primer premio: PIEDRA SOLAR.**

Para ganar el Concurso Captura de Bichos **intenta capturar un Scyther o un Pinsir de nivel 14** [38].

Ruta 36: el Árbol Misterioso

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:
■ Baya Hielo, Piedra Fuego, Piedra Dura y MT 08 (Golpe Roca).

Sal del Parque Nacional y entra en la Ruta 36. Habla con ARTURO y apunta su número de teléfono porque **te llamará cuando tenga una PIEDRA**



FUEGO para darte. Habla con la niña que hay junto al extraño árbol y cuando vuelva a la Floristería de Ciudad Trigal, síguela. Habla con ella y con su hermana para **pillar una REGADERA.** Vuelve con ella junto al extraño árbol y úsala [39]. Sudowoodo atacará. Tras capturarle, ve a la derecha y habla con el primer chaval para conseguir la MT 08, GOLPE ROCA (para partir rocas). Vuelve el jueves y **habla con Josué. Conseguirás una bonita PIEDRA DURA** [40].

Ruta 37

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:
■ Bonguri Rojo, Bonguri Azul, Bonguri Negro e Imán.

Avanza rumbo norte y entra en la Ruta 37. Cuando sea



domingo, aquí **aparecerá un muchacho llamado DOMINGO para entregarte un IMÁN.** Si equipas con este objeto a un Pokémon que sepa ataques de tipo eléctrico, mejorarás la potencia de estos ataques.

Ciudad Iris y las Torres Legendarias

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:
■ **En la ciudad:** MO 03 (Surf), Medalla Niebla y MT30 (Bola Sombra).
■ En Torre Quemada: Más PS, Éter, Ultra Ball y MT20 (Aguante).

Al salir de la RUTA 37 estarás en CIUDAD IRIS. Ve al CENTRO POKéMON y verás que **BILL acaba de ajustar la CÁPSULA DEL TIEMPO** [41]. Queda un día para que puedas usarla











para **intercambiar Pokémon entre esta versión del juego y la Roja, Azul y Amarilla**. En la primera casa que hay justo a la izquierda del CENTRO POKéMON conseguirás el BUSCAOBJETOS. Úsalo para **buscar los objetos ocultos** que haya por el suelo. Ahora ve a la casa que hay detrás del CENTRO POKéMON. Es el **TEATRO DE DANZA**, el lugar en el que actúan las CHICAS KIMONO. Cada una combatirá usando una de las cinco evoluciones de Eevee de nivel 17 (Vaporeon, Flareon, Jolteon, Umbreon y Espeon). Cuando las derrotes, habla con el espectador vestido de negro para **recibir la MO03 o SURF** [42]. Enseña esta MO al Pokémon adecuado y podrás surcar los mares. Ajora dirígete al noroeste y entra en la **TORRE QUEMADA.** Dentro encontrarás al entrenador **EUSINE**, un erudito de los Pokémon legendarios. En el centro de la sala espera el rival preparado para combatir usando un Haunter de nivel 20, un Magnemite de nivel 18, un Zubat de nivel 20 y un Bayleef o un Quilava o un Croconaw de nivel 22 [43]. Cuando lo derrotes, se abrirá el suelo y caerás al sótano. Sube por las escaleras y **acércate a las estatuas para que Suicune, Entei y Raikou cobren vida** [44] y se dispersen por Johto. Sal de TORRE QUEMADA y ve al gimnasio. Aquí los entrenadores son especialistas en Pokémon fantasma. También verás que el camino hacia **MORTI, el líder,** está obstaculizado por una especie de campo de energía. Es muy sencillo esquivarlo [45]. Cuando llegues ante MORTI, te enfrentarás a un Gastly de nivel 21, un Haunter de nivel 21, un Gengar nivel 25 y un Haunter de nivel 23. Ten en cuenta que Gastly, Haunter y Gengar son Pokémon de tipo fantasma y veneno. Por eso, un Geodude de nivel 20 o superior que use el ataque Magnitud, tendrá muchas opciones de debilitar a todos los Pokémon rivales. Tras derrotar a Morti conseguirás la **Medalla Niebla. Con ella podrás usar SURF fuera del combate.** Con la Medalla Niebla ya puedes entrar en la casa que hay al norte de la ciudad e intentar llegar a **TORRE HOJALATA.** Sin embargo, todavía hay unos monjes que te impiden el paso [46]. No te preocupes, ya volverás más adelante, cuando hayas conseguido un objeto llamado **CAMPANA CLARA.** Sal de Ciudad Iris por el oeste y entra en la Ruta 38.

EL TUTOR DE MOVIMIENTOS



En el CASINO, aparte de ganar grandes premios, verás una de las novedades más interesantes de Pokémon Cristal. Después de **derrotar al Alto Mando, todos los miércoles y sábados aparece en la puerta del CASINO** un señor que, a cambio de 4000 fichas, enseñará los movimientos Lanzallamas, Rayo o Rayo Hielo.

Ruta 38

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:
- Baya y Piedra Trueno.

La Ruta 38 te lleva rumbo a Ciudad Olivo. Lo importante de esta ruta es el **número de teléfono de SARA,** que te llamará en cuanto tenga una **PIEDRA TRUENO.** Avanza rumbo al oeste y entra en la Ruta 39.













Ruta 39: La Granja Muu-Muu

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:
- Baya Menta, Pepita (objeto oculto), Leche Mu-Mu (hay que comprarla) y MT13 (Ronquido).

En la Ruta 39 está la **GRANJA MUU-MUU.** Sus dueños tienen un problema con uno de sus Miltank [47], que está enfermo y no da leche. Ve al establo y ayúdale dándole todas las BAYAS que tengas. Si no tienes suficientes, vuelve más tarde y sigue hasta llegar a siete. MUU- MUU se curará [48] y los dueños te darán la MT13 (RONQUIDO)y la posibilidad de comprar LECHE MU-MU.

Sigue avanzando hacia el sur y llegarás a Ciudad Olivo.

Primera visita a Ciudad Olivo

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:
- Caña Buena y MO 04 (Fuerza).

Antes de ir al FARO puedes hacer unas cuantas cosas. Primero entra en la casa a continuación del gimnasio, habla con el pescador y **conseguirás una CAÑA BUENA** [49]. Después ve a la cafetería junto al CENTRO POKéMON y habla con el hombre junto a la mesa. Te entregará la **MO 04 o FUERZA**. No olvides enseñársela al Pokémon adecuado, pronto **necesitarás mover piedras.**

Ve al sureste de la ciudad y junto al mar verás el FARO DE OLIVO.

El Faro y el Pokémon enfermo

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:
- MT 34 (Contoneo), Caramelo Raro, Éter, Súper Repel y Súper Poción.

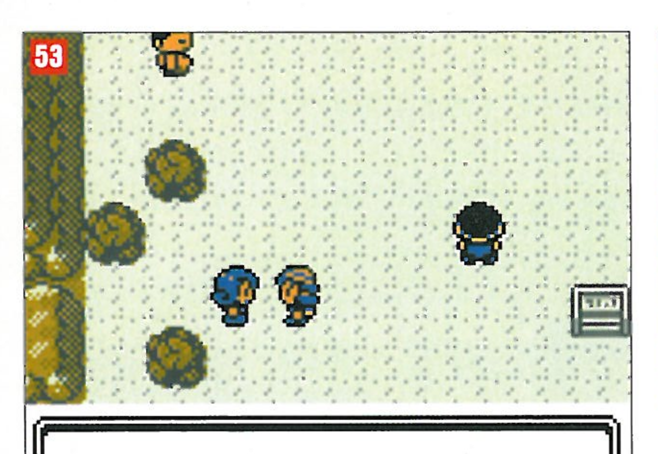
En el FARO tu objetivo es llegar al último piso para hablar con la líder del gimnasio Ciudad Olivo.

1. **Sube hasta el cuarto piso.** Y baja por las escaleras o salta por el agujero.
2. **De vuelta en el tercer piso,** ve hacia la entrenadora junto al agujero y cerca de las dos escaleras inaccesibles. Salta por el agujero y caerás en una zona del segundo piso en la que no has estado [50] Vence al entrenador que hay a tu lado, sube la escalera y vuelve al tercer piso.
3. Ahora (estás en el tercer piso), sube por la siguiente escalera al **cuarto piso.** Avanza, derrota al siguiente entrenador, recoge el objeto y sube la escalera. Has llegado al **quinto y último piso.** Allí encontrarás a **YASMINA, la líder del gimnasio.** El Pokémon que hay a su lado está enfermo. Trae una medicina de la FARMACIA de CIUDAD ORQUÍDEA [51]. Sal del FARO, camina hacia el oeste y entra en la Ruta 40.

Ruta 40: La Torre de Batalla

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:
- Pico Afilado (los lunes).

Aquí encontrarás la Torre de Batalla [52]. En este lugar te enfrentarás a expertos













entrenadores y podrás ganar premios suculentos.

No olvides **volver los lunes por esta ruta a hablar con LUNA** para conseguir **PICO AFILADO** [53]. Este objeto aumentará el poder de los ataques de tipo volador.

Ve a la orilla, elige un Pokémon que sepa SURF y a navegar rumbo al sur.

Ruta 41

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

- No hay.

Cuando entres en la Ruta 41 sigue navegando hacia el sur y al ver los arrecifes gira hacia el oeste. Fíjate en los torbellinos que impiden el paso al las Islas Remolino [54]. Consigue **la MO 06 (TORBELLINO) y el ALA PLATEADA** para entrar en las Islas Remolino y **capturar a Lugia.** Sigue navegando al oeste hasta CIUDAD ORQUÍDEA.

Ciudad Orquídea

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

- Poción Secreta, Medalla Tormenta, MT 01 (Puño Dinámico) y MO 02 (Vuelo).

En CIUDAD ORQUÍDEA, al **norte de la ciudad verás a SUICUNE**. Entonces saldrá EUSINE para combatir [55] Tras derrotarle, ve hacia el sur y entra en la **FARMACIA DE CIUDAD ORQUÍDEA.** El farmacéutico te entregará la **POCIÓN SECRETA** para curar al Pokémon del FARO.

Da una vuelta por la ciudad, habla con la gente, visita el ESTUDIO FOTOGRÁFICO y ayuda a un niño cuidando su Shuckle.

En el gimnasio de CIUDAD ORQUÍDEA todos dominan los Pokémon de tipo lucha. Son débiles frente a los ataques de tipo psíquico y tipo volador.

Para llegar hasta **Aníbal, el líder del gimnasio,** necesitarás llevar un Pokémon que sepa FUERZA y así mover las piedras que obstruyen el camino [56]. Si quieres derrotarlo, vence a un Primeape de nivel 27 y a un Poliwrath de nivel 30. Al combatir contra Poliwrath intenta evitar que use la combo Telépata y Puño Dinámico. Cuando derrotes a Aníbal recibirás la **Medalla Tormenta** y la **MT 01 (PUÑO DINÁMICO).** Podrás usar VUELO fuera de los combates.

Al salir del gimnasio habla con la **mujer de Aníbal para recibir la MO 02 o VUELO** [57] y podrás volver volando a CIUDAD OLIVO.

De vuelta en Ciudad Olivo

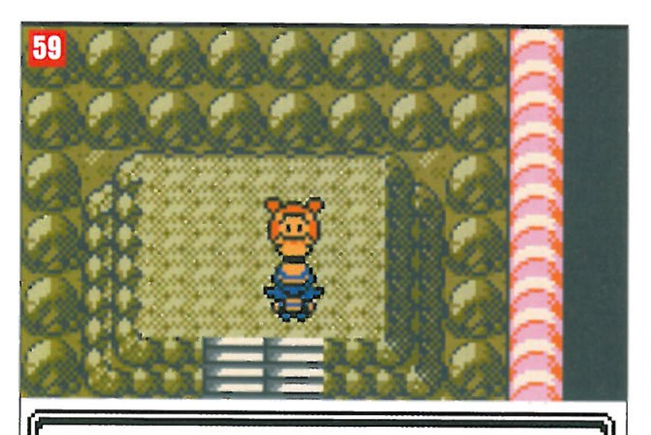
OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

- Medalla Mineral y MT 23 (Cola Férrea).

Regresa al FARO y sube al último piso. Entrégale la **POCIÓN SECRETA a Yasmina** para que **cure a Amphy** [58]. Ahora puedes ir al gimnasio a combatir contra ella.

Los Pokémon de Yasmina son tipo acero, resistente a casi todos los tipos de técnicas excepto fuego, lucha y tierra.

Yasmina usa dos Magnemite de nivel 30 y un Steelix de nivel 35. Contra Magnemite, un Pokémon como Graveler y su ataque Magnitud resultará devastador. Derrotar a Steelix puede resultar difícil, pero verás









La primera vez que la visites la Torre de Batalla tendrás la posibilidad de disputar combates contra entrenadores que usan Pokémon de niveles 10, 20, 30 o 40, pero después de derrotar al Alto Mando se activarán los combates hasta nivel 100.

Si ganas los siete combates de un determinado nivel de desafío en la Torre de Batalla, recibirás uno de los siguientes premios: PROTEÍNAS, HIERRO, CALCIO, CARBURANTE o MÁS PS.

que un Pokémon de tipo agua (y nivel cercano a 30) que sepa SURF puede hacerle morder el polvo en cuanto se descuide un poco nuestro rival. **Cuando derrotes a Yasmina, recibirás la Medalla Mineral** [59].

Para ir a tu siguiente destino en el juego, vuela a CIUDAD IRIS, toma la salida Este y entra en la Ruta 42.



Ruta 42

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

- Ultra Ball, Bonguri Rosa, Bonguri Verde, Bonguri Amarillo, Súper Poción y Piedra Agua.

En la Ruta 42 está la entrada a **MONTE MORTERO,** pero puede que prefieras hacer SURF hacia el Este y no entrar. Al cruzar el primer lago volverás a ver a SUICUNE [60] pero volverá a huir al cortar el árbol.

Sigue rumbo al Este hasta encontrar al primer entrenador que te rete y no olvides apuntar su número de teléfono. Se llama **ÓSCAR** y te llamará en cuanto tenga una PIEDRA AGUA.

Sigue avanzando por la Ruta 42 hasta entrar en PUEBLO CAOBA.



Monte Mortero

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

- Éter, Pepita, Máx Poción (dos), Hierro, Máx Revivir, Caramelo Raro, MT40 (Rizo Defensa), Elixir, Cuerda Huida, Escama Dragón, Carburante, Éter Máx., Híper Poción, Restaurar Todo y Más PP.

A pesar de que no es necesario entrar en MONTE MORTERO para llegar a PUEBLO CAOBA, pasa y recoge algunos objetos.

En MONTE MORTERO hay **un Tyrogue** que podrás conseguir **cuando tengas un Pokémon que sepa CASCADA.** Esta MO te permitirá llegar a una cueva superior, desde allí podrás bajar a otra y en ésta verás una escalera que te lleva a la cueva

63
El experimento
funcionó a las mil

más profunda. Aquí encontrarás a **Kiyo Karateka.** Deja un hueco en tu equipo porque **te dará a Tyrogue** [61], que evoluciona en Hitmonlee, Hitmonchan y Hitmontop. Su evolución de Tyrogue en el nivel 20 y depende de los valores de ATAQUE y DEFENSA.

Primera visita a Pueblo Caoba

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

- Ninguno.

El gimnasio está bloqueado por un señor, y hay otro en la salida este del pueblo [62]. Ve a **la tienda que hay cerca del gimnasio** [63]. En cuanto entres, una extraña música indicará que... esto **es una tapadera del Team Rocket.** Rápido,ve al Lago de la Furia.











Ruta 43: la Ruta de los Gamberros

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

- Éter Máx. y Bayamarga.

Por la Ruta 43 llegas a un **puesto de peaje.** Dos tipos de negro te cobrarán mucho dinero por pasar [64]. Si no quieres, puedes ir por el camino de hierba a su izquierda.

El Lago de la Furia

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

- MT43 (Detección), Elixir, Cinturón Negro (los miércoles), MT10 (Poder Oculto) y Escama Roja.

En el lago verás que la gente habla del **GYARADOS rojo** que hay en el agua. Navega al centro del lago y captúralo. Conseguirás la **ESCAMA ROJA.**

Al volver a la orilla del lago verás a **LANCE.** Es un gran entrenador que investiga las emisiones de radio procedentes de PUEBLO CAOBA [65]. Antes de volver a PUEBLO CAOBA, puedes hacer todo esto:

1. Ve a la casa que hay al noroeste del Lago de la Furia y recoge la **MT10.**
2. Vuelve un miércoles y MIGUEL te dará un **CINT. NEGRO**. Mejora los ataques de tipo lucha.
3. Vuela a PUEBLO PRIMAVERA y enséñale a Elm tu Togepi. Te dará una **PIEDRA ETERNA,** objeto que evita evolucionar al Pokémon que lo lleve. Así aprenderá los ataques con más rapidez, aunque será más débil que uno evolucionado.
4. Ve a la Ruta 30 y entra en la CASA DEL SR. POKéMON [66]. Enséñale la ESCAMA ROJA y recibirás **REPARTIR EXP.,** para aumentar el nivel de los Pokémon más débiles.

Entra en la tienda del pueblo y LANCE descubrirá el acceso a la GUARIDA ROCKET.

Guarida Rocket

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

- Híper Poción, Protec. Esp, Pepita, Cura Total, Especial X, Proteínas, Antihielo, MT46 (Ladrón), Ultra Ball y MO06 (Torbellino).

El **primer sótano está lleno de estatuas con cámaras** que alertan a los Rocket. Para desactivarlas tienes que **pulsar un botón secreto** junto a un ordenador [67].

En el siguiente sótano, LANCE espera para sanar a tu equipo. Avanza hasta la puerta metálica y detrás verás un generador. El objetivo es desactivarlo, pero necesita contraseña.

Al bajar al tercer sótano, LANCE te dice que necesitas **averiguar dos contraseñas para llegar hasta el jefe de los Rocket,** donde conseguirás la contraseña del generador. La primera la conoce la chica del pelo rojo junto a un ordenador. Para la segunda, ve a la izquierda e interroga al Rocket junto a las estanterías [68].

Sube por la escalera noreste al segundo sótano, avanza hacia la izquierda, pelea contra un Rocket y baja de nuevo al tercer sótano. Justo antes de llegar a la puerta del despacho, el del pelo rojo aparecerá otra vez, pero esta vez no querrá luchar [69].













Entra en el despacho, derrota al Jefe y **pregúntale la contraseña al Murkrow**. Ya puedes volver a la planta del generador para abrir la puerta. En cuanto lo hagas, dos Rocket más intentarán evitarlo [70]. Ayuda a LANCE y ¡cáscales!

Tras el combate, colabora con LANCE para **debilitar a todos los Electrode que alimentan el generador.** LANCE te dará la MO06 (TORBELLINO) [71].

Pueblo Caoba (2ª visita)

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

- Medalla Glaciar y MT16 (Viento Hielo).

Al salir de la GUARIDA ROCKET, el individuo que bloqueaba la puerta ya no está. En esta pista de patinaje sobre hielo, para llegar hasta **Fredo, el líder,** hay que resolver un laberinto. Es muy sencillo, cuando derrotes al entrenador más cerca de Fredo [72] pulsa **derecha, abajo, izquierda, arriba y derecha.**

Fredo es especialista en tipo hielo. Tiene un Seel de nivel 27 (tipo agua), un Dewgong de nivel 29 (tipo agua/hielo) y un Piloswine de nivel 31 (tipo hielo/tierra). Contra Dewgong lo más efectivo es un ataque de tipo lucha, y contra Piloswine uno de tipo fuego. Cuando derrotes a Fredo, recibirás la **Medalla Glaciar** [73] y la MT16 (Viento Hielo).

Al salir del gimnasio de Pueblo Caoba recibirás una llamada del Prof. Elm. Resulta que elTeam Rocket está haciendo de las suyas en Ciudad Trigal y habrá que ir a ver que pasa.

Torre radio: otra vez el Team Rocket

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

- Llave Sótano.

En Ciudad Trigal, varios tipos de negro han tomado la ciudad. Elm comentó que algo raro pasa con las emisiones de radio, así que dirígete a la **TORRE RADIO a investigar.**

El Team Rocket controla la TORRE RADIO, así que lo mejor será **subir al último piso y buscar al Director.** En el último piso encontrarás a uno que se hace pasar por el Director. El verdadero está secuestrado en el ALMACÉN SUBTERRÁNEO de la ciudad. Para entrar en allí, necesitarás la **LLAVE SÓTANO** que obtendrás al derrotar al impostor [74].

El almacén subterráneo

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

- En el Almacén Subterráneo: Cura Total, Bola Humo, Ultra Ball, Éter Máx., MT35 (Sonámbulo), Llave Magnética.
- En el Sótano del Centro Comercial: Mon. Amuleto, Ultra Ball, Éter, Antiquemar,

Sal de la TORRE RADIO, cruza las vías del tren, entra en la segunda casa de la izquierda y baja al SUBTERRÁNEO. Ve a la puerta azul a la derecha y usa la LLAVE SÓTANO [75].

Nada más entrar, el rival querrá combatir. Usa Golbat nv 30, Magnemite nv 28, Haunter nv 30, Sneasel nv 32 y Quilava, Meganium, o Feraligatr nv 32.













Contra Magnemite, usa tierra; y contra Sneasel, tipo lucha.

Sigue y **derrota a los tres Rocket** que están junto a los interruptores. Para llegar al Almacén, conéctalos en el orden: 3 (es el de más a la izquierda), 2 y 1 **[76]**. Dentro del Almacén habla con el señor en la habitación central, es el auténtico Director. Te dará una **LLAVE MAGNÉTICA** para entrar en la zona de la TORRE RADIO bajo control del ROCKET **[77]**.

Liberando la Torre Radio

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

■ Campana Clara, Ultra Ball, Lazo Rosa y MT11 (Día Soleado).

Vuelve a TORRE RADIO, sube al segundo y usa LL. MAGNÉTICA en la cerradura electrónica de la derecha **[78]**. En el último piso, acaba con las fechorías del TEAM ROCKET.

Cuando derrotes al jefe, el Director de la Radio te regalará una **CAMP. CLARA** **[79]**. Esta campana tiene alguna conexión con **TORRE HOJALATA.** Si vas a Ciudad Iris y entras en ella, podrás capturar a Suicune.

Sal de la TORRE RADIO y vuela a Pueblo Caoba. Toma la salida de la derecha y entra en la Ruta 44.

Ruta 44

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

■ Antiquemabaya, Máx. Repel, Máx. Revivir y Ultra Ball.

En la Ruta 44 lo único que hay que hacer es **combatir, recoger objetos del suelo y capturar algún Pokémon.** Al final de la Ruta 44 encontrarás la entrada a la RUTA HELADA.

Ruta helada

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

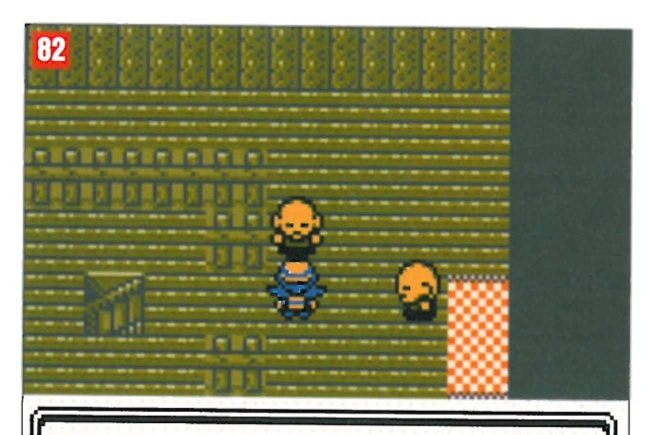
■ MO07 (Cascada), Máx. Poción, Cura Total, Antiderretir, MT44 (Descanso), Hierro, Proteínas y Más PP.

Antes de entrar aquí, debes asegurarte que llevas un Pokémon que haya **aprendido FUERZA porque necesitarás mover algunas rocas.**

Entra en la Ruta Helada y avanza por el único camino posible hasta llegar a la **primera pista de patinaje.** Tendrás que patinar hábilmente haciendo los siguientes movimientos: **arriba, izquierda, abajo, izquierda, arriba, derecha, abajo, izquierda, arriba, izquierda, abajo, derecha, abajo y derecha.** Cuando salgas de la primera pista, avanza hacia la derecha y patina en la siguiente hasta llegar junto a la **MO07** **[80]**. Recógela y baja a la siguiente planta.

En el primer sótano de la Ruta Helada hay cuatro rocas que tienes que lanzar por sus respectivos agujeros **[81]**. Cuando lo hagas, podrás bajar al siguiente sótano y alcanzar la siguiente escalera.

Al salir de la Ruta Helada verás Ciudad Endrino. De momento lo único que haremos será **comprar las Ultra Ball (compra unas 25)** y las Máx. Poción. Ahora puedes volver a Ciudad Iris para capturar al deseadísimo Suicune.













Claves para derrotar a Suicune

Vuela a Ciudad Iris y entra en la casa al norte (suponemos que ya liberaste a los Pokémon de TORRE QUEMADA y derrotaste a Eusine en Ciudad Orquídea). Enseña la **CAMPANA CLARA y demuestra tu destreza a los tres SABIOS** [82].

Al derrotarlos, podrás avanzar hasta **TORRE HOJALATA.** Salva la partida antes de entrar y prepárate. En cuanto entres, **Raikou y Entei huyen, pero Suicune se queda**. Para capturarlo, usa un Pokémon de tipo planta con alguna técnica para dormir al rival. [83].

Tras capturar a Suicune, queda hacerse con Raikou y Entei. Cuando los hayas capturado, vuelve a TORRE HOJALATA y **sube al tejado para capturar a Ho-oh.**

Ciudad Endrino

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

- Hechizo (vuelve el sábado y busca a Sabino).

Regresa a Ciudad Endrino, y ve al Centro Pokémon. A la izquierda de la tienda está la **casa del QUITA-MOVIMIENTOS** [84], que borra cualquier movimiento de un Pokémon.

En el gimnasio adoran los Pokémon de tipo Dragón. Para tumbarlos, debes utilizar técnicas tipo hielo. Puedes **incorporar a Suicune en tu equipo, enseñarle Surf y entrenarle.** En el nivel 41 aprenderá Rayo Aurora, un ataque de tipo hielo bastante potente y preciso.

El gimnasio tiene dos plantas. Para llegar hasta **Débora, líder de gimnasio**, debes ir a la planta superior y lanzar una piedra por cada agujero [85]. Débora tiene tres Dragonair de nivel 37 y un Kingdra de nivel 40. Al finalizar el combate, no te dará la medalla. Debes ir a la **GUARIDA DRAGÓN, buscar un santuario y enfrentarte al desafío dragón.**

Sal del gimnasio, ve al Centro Pokémon y deja uno en el PC. Entra en la cueva detrás del gimnasio y baja las escaleras.

Guarida Dragón

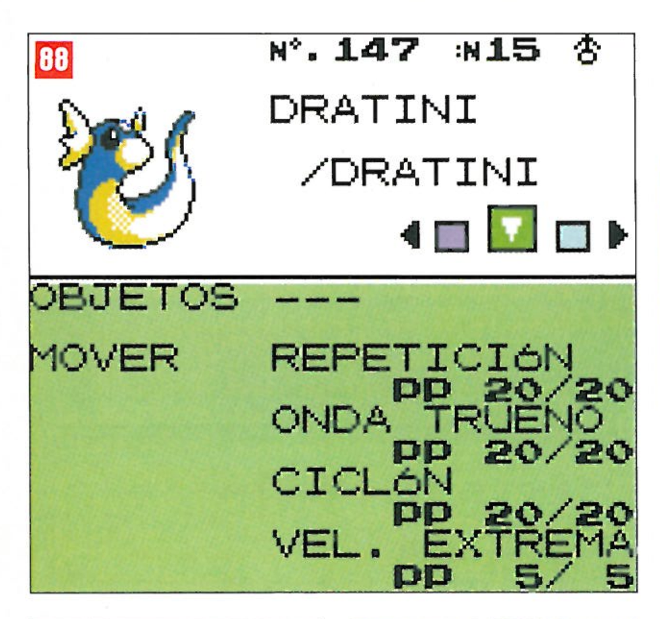
OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

- Calcio, Elixir Máx., Medalla Dragón, MT 24 (Dragoaliento), Colmillo Dragón, Dratini vel. extrema

Los sabios del clan de los dragones te someterán a un cuestionario [86]. Procura no equivocarte o perderás la opción de conseguir a **Dratini con Velocidad Extrema.** Para no equivocarte, responde a cada pregunta así:

1. ¿Qué son los Pokémon para ti? Amigo o Compañero.
2. ¿Qué te ayuda a vencer combates? Estrategia o Mejora.
3. ¿Contra qué clase de entrenador prefieres luchar? Duro o Cualquiera.
4. ¿Qué es lo más importante para mejorar Pokémon? Amor o Sabiduría.
5. Pokémon fuertes. Pokémon débiles. ¿Cuáles son más importantes? Ambos.

Después de responder todas las preguntas, **aparecerá Débora para entregarte la Medalla Dragón** [87] Cuando salgas del santuario, te dará la MT24 (Dragoaliento).





EL AMULETO DE LA SUERTE



Después de hablar con el Director de la Radio, sal del Almacén por la escalera que hay en la parte superior derecha. En cuanto subas encontrarás una MON. AMULETO. Equipa a tu Pokémon jefe con este objeto para doblar las ganancias obtenidas en los combates. Si sigues avanzando, te darás cuenta que estás en el Sótano del Centro Comercial de Ciudad Trigal. Todos los objetos que hay por aquí, detrás de las cajas, los podrás recoger si subes en el ascensor y vuelves a bajar al Sótano. Cada vez que lo hagas, las cajas cambiarán de lugar.

Vuelve a entrar en el santuario a charlar con el sabio porque te obsequiará con una auténtica rareza, un Dratini que con Velocidad Extrema [88]. Si te equivocaste en alguna respuesta, el Dratini que recibirás será normal.

En cuanto salgas de la



Guarida Dragón, el Prof. Elm llamará para pedirte que vayas a su laboratorio [89]. Ya lo sabes, hay que volver a Pueblo Primavera, pero lo mejor será **salir de Ciudad Endrino por el sur y entrar en la Ruta 45.** Recuerda que todavía no has explorado esta ruta y que además está de camino a Pueblo Primavera.

Ruta 45

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:
- Elixir, Pepita, Revivir, Máx. Poción y Bayamisterio.

Avanza hacia el sur y **no rehuyas ningún combate. Sale más rentable luchar que pasar.** En esta ruta verás una entrada a la Cueva Oscura, pero puedes entrar en ella cuando llegues a la Ruta 46.



Cueva Oscura

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:
- Gafas de sol, Revivir, MT13 (Ronquido), Poción, Híper Poción, Cura Total y Directo.

Entra en la Cueva Oscura desde la Ruta 45. A continuación usa **Destello para iluminarla, haz Surf en el primer lago** y camina hacia el este hasta encontrar a un individuo que te entregará unas **GAFAS DE SOL** [90], un objeto que **aumenta el poder de los ataques de tipo siniestro.**

Si exploras toda la Cueva Oscura, verás que tiene otras dos salidas. Una a la Ruta 31 y otra a la Ruta 46. Toma esta última salida y sigue tu camino a Pueblo Primavera.



Ruta 46

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:
- Baya, Antiparabaya y Velocidad X.

Recuerda que en esta ruta capturaste un Geodude casi al principio del juego, así que **ya estás muy cerca de casa.**

Regreso a Pueblo Primavera

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:
- Master Ball.

Cuando llegues a Pueblo Primavera tienes que ir al **laboratorio del Prof. Elm** y hablar con él. Esta vez te hará un regalo muy preciado: una **Master Ball** [91]. La Master













Ball es **la Ball definitiva** y nunca falla. Lo mejor será que **la reserves para más tarde** y la uses para Lugia o a Ho-oh.

Ha llegado la hora de afrontar el reto de la **LIGA POKéMON.** Para viajar tienes que ir al lago que hay a la derecha de Pueblo Primavera y hacer Surf.

La Ruta 27 y las Cataratas Tohjo

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

- Piedra Lunar, MT37 (Tormenta Arena), Caramelo Raro y MT22 (Rayo Solar).

En esta ruta está la **entrada a las Cataratas Tohjo.** En el interior tendrás que utilizar un Pokémon que conozca la **MO CASCADA** [92] para remontar la primera cascada y llegar a la salida.

Justo al salir de las cataratas encontrarás una casa en la que **una señora te entregará la MT37 (Tormenta Arena)** [93] **si le enseñas un Pokémon que sea feliz.** Continúa hacia el este y entra en la Ruta 26.

Ruta 26

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

- Baya Hielo y Elixir Máximo.

En la zona izquierda de la ruta, detrás de unos árboles, encontrarás una **casa con un libro muy interesante.** Si lo lees, sabrás el día y la ruta en la que los **hermanos de LUNA** [94] aparecen para entregarte objetos muy útiles.

Avanza rumbo norte y llegarás a la **Recepción de la Liga Pokémon.** Como tienes las **ocho medallas de Johto,** el vigilante te dejará pasar a la **Calle Victoria** [95].

Calle Victoria

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

- Cura Total, Máx. Revivir, Más PS, Restau. Todo y MT26 (Terremoto).

Justo cuando estés a punto de salir de la Calle Victoria, volverá a aparecer el **muchacho del pelo rojo** [96]. Nuestro querido amigo luchará usando estos Pokémon: un Sneasel de nivel 34, un Magneton de nivel 34, un Haunter de nivel 35, un Kadabra de nivel 35, un Golbat de nivel 36 y un Meganium o Typhlosion o Feraligatr nivel 38.

Sal de la Calle Victoria, avanza por la Ruta 23 y entra en la Meseta Añil.

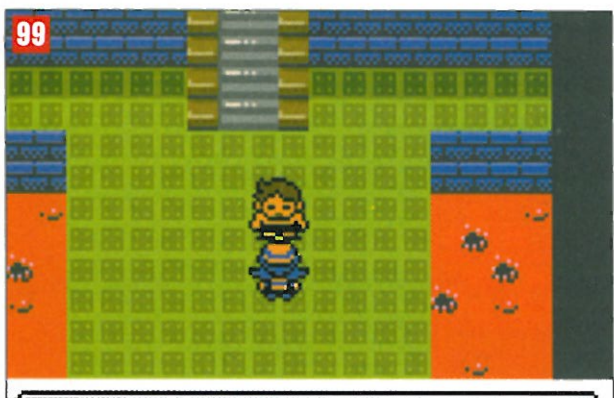
Meseta Añil

Lo primero que debes observar, antes de aventurarte en la LIGA POKéMON, es el nivel de tu equipo. **El nivel de todos tus Pokémon debería ser superior a 40** o tendrás problemas para seguir adelante.

En los combates contra el Alto Mando verás a los siguientes entrenadores:

- **Mento** [97] con un equipo formado por un Xatu de nivel 40,un Jynx de nivel 41, un Slowbro de nivel 41, un Xatu de nivel 42 y un Exeggutor de nivel 41.

- **Koga** [98] con un Ariados de nivel 40, un Forretress de nivel 43, un Muk de nivel 42, un Crobat de nivel 44 y un Venomoth de nivel 41.













■ **Bruno** [99] con un Hitmontop de nivel 42, un Hitmonchan de nivel 42, un Onix de nivel 43, un Machamp de nivel 46 y un Hitmonlee de nivel 42.

■ **Karen** [100] con un Umbreon de nivel 42, un Gengar de nivel 45, un Houndoom de nivel 47, un Murkrow de nivel 44 y un Vileplume de nivel 42.

Después de Karen te tocará enfrentarte al campeón **LANCE** [101]. Nuestro colega tiene un equipo impresionante compuesto por un Gyarados de nivel 44, un Dragonite de nivel 47, un Dragonite de nivel 47, un Aerodactyl de nivel 46, un Charizard de nivel 46 y un Dragonite de nivel 50.

Cuando todo acabe, **LANCE te llevará al NUEVO HALL de la FAMA para inscribirte como nuevo ganador de la Liga Pokémon**. Pero el juego no ha terminado, **cuando finalicen los créditos pulsa A** y volverás a empezar en el encantador Pueblo Primavera.

Otra vez en casa

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

■ Ticket Barco.

El profesor Elm tiene algo para ti. Es un ticket, una bonita entrada, para que **subas en el S.S. AQUA, el ferry que sale de Ciudad Olivo**. A partir de este preciso momento, comienza la aventura de Kanto.

Ahora lo que tienes que hacer es volar a Ciudad Olivo, dirigirte a los muelles, enseñar tu ticket [102] y subir a bordo del S.S. AQUA, dispuesto a empezar una nueva aventura.

S.S. Aqua

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

■ Rev. Metálico.

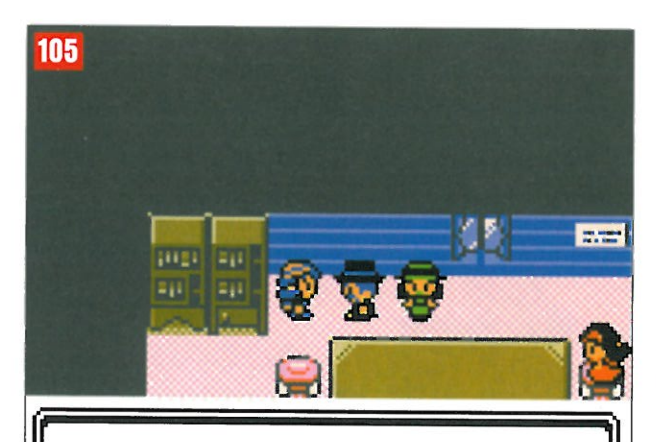
En cuanto empieces a caminar dentro del barco, un hombre con mucha prisa tropezará contigo. Resulta que **el señor está muy alterado porque ha perdido a su nieta.**

Lo primero que tienes que hacer es caminar hacia la izquierda hasta que veas a un marinero delante de una puerta. Es la de tu camarote. Dentro hay una cama en la que podrás sanar a tus Pokémon.

Sal del camarote y comienza a explorar. Observa que en esta cubierta hay unas escaleras y en el camarote que hay junto a ellas, encontrarás al señor que ha perdido a su nieta. Como sigue preocupado habrá que echarle una mano.

En la cubierta inferior encontrarás un **marinero que te impide el paso.** Quiere que busques al vago de su compañero, así que sube por las escaleras y dirígete al camarote que hay junto al tuyo. Aquí encontrarás al marinero que buscas [103], pero tendrás que darle una lección para que vuelva a su puesto. Tras derrotarle, baja y explora toda la cubierta inferior.

En la parte izquierda hay unas **escaleras que llevan al camarote del capitán.** Dentro está la niña y en cuanto se entere que su abuelo la busca, volverá corriendo a su camarote. Éste se alegrará tanto que te regalará un **REV. METÁLICO** [104]. Después de recibir el REV. MATÁLICO, el ferry llegará a CIUDAD CARMÍN.













Ciudad Carmín

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

- Caramelo Raro, Medalla Trueno y Más PS.

Lo primero que llama la atención nada más llegar a CIUDAD CARMÍN es el **Snorlax dormido que bloquea el acceso a la Cueva Diglett y a la Ruta 11**. Ya vendrás más tarde a despertarlo.

En CIUDAD CARMÍN se encuentra el **CLUB DE FANS DE POKéMON.** Si hablas con el presidente del club, recibirás un **CARAMELO RARO** [105]. Observa al muchacho que tiene el **POKé MUÑECO CLEFAIRY** porque más adelante tendrás que volver a hablar con él.

Antes de salir de CIUDAD CARMÍN hay que ganar la primera medalla de Kanto. El líder del gimnasio es **Lt. Surge,** un viejo conocido que continúa con su afición a los Pokémon de tipo eléctrico. Su equipo está formado por un Raichu de nivel 44, un Electabuzz de nivel 46, dos Electrode de nivel 40 y un Magneton de nivel 40. Si utilizas un Graveler que esté cercano al nivel 40, el pobre Surge no tendrá nada que hacer. Cuando lo derrotes recibirás la anhelada **Medalla Trueno** [106].

Sal de Ciudad Carmín por el norte y entra en la Ruta 6.



RUTA 6

Es una ruta muy corta que te **lleva a CIUDAD AZAFRÁN** [107]. En el edificio de entrada a la ciudad te hablarán del **MAGNETOTRÉN,** pero parece que no funcionará hasta que **se arregle un problema que hay en la CENTRAL ENERGÍA.** ¿Qué será lo que pasa? Rápidamente vamos a ver qué es lo que ocurre.

Ciudad Azafrán

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

- MT29 (Psíquico), Mejora, Cinta-Focus y Medalla Pantano.

Nada más entrar en Ciudad Azafrán, gira a la derecha y entra en la **CASA DEL SR. PSÍQUICO** [108] donde podrás conseguir la **MT 29 o Psíquico.**

En la siguiente calle de CIUDAD AZAFRÁN está **el edificio de Silph S.A..** El vigilante que hay dentro te dará un valioso objeto llamado **MEJORA** [109]. Equipa con este objeto a Porygon e **intercámbialo para que evolucione a Porygon2.**

Al norte de la ciudad hay dos gimnasios, estáte atento porque el **verdadero es el de la derecha.** En el suelo de este gimnasio hay unos cuantos transportadores que te hacen saltar de habitación en habitación. Para llegar **hasta la líder Sabrina hay que pisar los transportadores** situados en el siguiente orden: abajo a la izquierda, abajo a la derecha, abajo a la izquierda y abajo a la izquierda.

Sabrina usa a los temibles Pokémon psíquicos. Su equipo está formado por Espeon de nivel 46, Mr. Mime de nivel 46 y Alakazam de nivel 48. Cuando Sabrina se rinda, te entregará la Medalla Pantano [110]

Sal de Ciudad Azafrán por el norte y entra en la Ruta 5.













Ruta 5

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

- Amuleto.

En la casa que hay en esta ruta te **entregarán un AMULETO** [111]. Si equipas al Pokémon jefe con este objeto, los encuentros con los Pokémon salvajes disminuirán (aunque tampoco demasiado).

De paso por Ciudad Celeste

Al final de la Ruta 5 está CIUDAD CELESTE, **hogar de Misty, pero ella no está en el gimnasio.** Tu objetivo es arreglar la CENTRAL DE ENERGÍA. Sal de CIUDAD CELESTE por el camino a la derecha del gimnasio.

Rutas 9 y 10

Al final de la ruta verás un **canal con agua,** pero antes de hacer SURF por él puedes ir al CENTRO POKéMON que hay al sur y sanar a tus "bestias".

Haciendo SURF por el canal entrarás en la Ruta 10 para finalmente alcanzar la CENTRAL DE ENERGÍA [112].

Reparando la Central de energía

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

- Maquinaria y MT 07 (ELECTRO-CAÑÓN).

En la CENTRAL averiguarás que **alguien ha robado una pieza esencial del nuevo generador** [113] Justo antes de salir observarás que el vigilante de la entrada se acerca a uno de los ingenieros para decirle que tiene noticias de **CIUDAD CELESTE. Hay un extraño personaje merodeando** por allí y quieren que te acerques a investigar.

Vuela a CIUDAD CELESTE y ve al gimnasio de Misty. Aquí encontrarás a un individuo muy sospechoso que saldrá corriendo en cuanto te vea. Habrá que buscarle y ver por qué tiene tanta prisa.

Sal del gimnasio, ve a la Ruta 24 y volverás a ver al tío raro del gimnasio. En cuanto hables con él, revelará que **es un miembro del TEAM ROCKET** [114]. Si le das una lección, te dirá **dónde está la pieza de la CENTRAL DE ENERGÍA.**

Ve al gimnasio, haz SURF en la piscina del centro y pulsa A hasta que encuentres la **MAQUINARIA del generador** [115]. Vuelve a la CENTRAL, entrega al Director la pieza robada y recibirás la MT 07 (Electro-Cañón).

Como resultado de tu buena acción los problemas por culpa de la falta de electricidad han sido solucionados.

El Magnetotrén

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

- Poké Muñeco y Pase (para el tren).

Ahora que has arreglado la CENTRAL DE ENERGÍA, seguro que quieres **viajar en tren. Vuela a CIUDAD AZAFRÁN** y entra en la casa que hay al oeste, detrás del edificio de Silph S.A.. Una vez dentro, sube al primer piso y habla con la **COPIONA** [116]. Ha perdido su POKé MUÑECO en CIUDAD



118
¿Por favor, puedo
ver su PASE?

119
CASA DEL MAR
CASA DE BILL



121
SUSANA recibió
MEDALLA CASCADA.



CARMÍN y si lo recuperas, te dará un billete de tren.

¿Recuerdas al chaval del CLUB DE FANS DE POKéMON de CIUDAD CARMÍN que tenía el POKé MUÑECO? Recupera el muñeco de la COPIONA y dáselo [117]. Te dará un PASE. Para usarlo, ve a la estación de CIUDAD AZAFRÁN y enseña el PASE [118] para ir a CIUDAD TRIGAL.

Las rutas 24 y 25: en busca de las Piedras

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:
- Poción (objeto oculto), Pepita, Proteínas, Piedraeterna, Piedra Hoja, Piedra Agua, Piedra Fuego y Piedra Trueno.

Vuelve a CIUDAD CELESTE, sal por el norte y avanza por la Ruta 24. Al final de la ruta gira a la derecha, avanza por la Ruta 25 y comienza a combatir.

En el momento que veas la **antigua casa de BILL, verás también a Misty.** ¡Vaya con Misty! Parece que se ha echado novio. En cuanto te vea, irá a tu encuentro y **ante la sorpresa de que tengas las ocho medallas de Johto volverá al gimnasio de CIUDAD CELESTE** para esperarte allí.

Seguro que has visto la antigua casa de BILL [119], pero a quien no has visto es a su abuelo, así que entra y habla con él. **El abuelo de BILL está deseoso** de que le mostremos algunos Pokémon que no conoce [39] y a cambio de esta pequeña operación, te dará varias piedras.

Vuelve a CIUDAD CELESTE y **prepárate para combatir contra Misty.**

Ciudad Celeste: combatiendo a Misty

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:
- Gen Loco y Medalla Cascada.

Antes de ir al gimnasio deberías averiguar por qué el genial BUSCAOBJETOS del chico que hay junto al agua detecta algo. Haz SURF hasta que llegues junto a él y busca el objeto que hay escondido en el agua [120]. Es un **GEN LOCO, un objeto que mejora el ATAQUE, pero que confunde.**

Ve al gimnasio y enfréntate a Misty.Combatirá con Golduck de nivel 42, un Quagsire de nivel 42, un Lapras de nivel 44 y un Starmie de nivel 47. Cuando la derrotes, recibirás la **MEDALLA CASCADA** [121].

Ruta 8

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:
- Antiparabaya.

Vuela a CIUDAD AZAFRÁN y toma la salida este para entrar en la Ruta 8. Aquí habrá que **derrotar a tres aguerridos motoristas** [122] y seguir adelante hasta llegar a PUEBLO LAVANDA.

Pueblo Lavanda: expande tu Pokégear

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:
- Tarjeta Expn.

Al este encontrarás la **TORRE LAVANDA y en su interior la emisora de la radio de KANTO.** Entra y habla con el













señor de negro para recibir una TARJETA EXPANSIÓN [123]. Gracias a ella podrás **sintonizar el canal de la FLAUTA POKéMON** y despertar al Snorlax de CIUDAD CARMÍN. Ya puedes ir comprando el pastel, nosotros ponemos la buena noticia.

Sal de PUEBLO LAVANDA por el sur y entra en la Ruta 12.

Rutas 11 y 12: la Caña definitiva

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:
- Súper Caña, Calcio, Baya y Pepita.

Avanza hacia el sur y no te desvíes [124]. Pronto encontrarás la **casa del hermano pequeño del GURÚ PESCADOR.** Si hablas con él recibirás la caña de pescar definitiva: la SÚPER CAÑA, que es una auténtica pasada [125].

Sigue avanzando hacia el sur y entra en la Ruta 13.

Rutas 13, 14 y 15: Chansey y Aerodactyl

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:
- Más PP.

Tu objetivo es llegar a CIUDAD FUCSIA, pero en la Ruta 14 (y en 13 y 15) puedes hacer un alto y **capturar a Chansey.**

Es difícil encontrar y capturar a Chansey, pero cuando lo consigas podrás hacer un **intercambio muy interesante con NORMA, una entrenadora de la Ruta 14** que está enamorada de los Chansey [126]. Si intercambias a Chansey, recibirás un fantástico Aerodactyl. Ni te lo pienses.

Ciudad Fucsia

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:
- Antiquemabaya, Medalla Alma y MT 06 (Tóxico).

Como la famosa ZONA SAFARI está cerrada lo mejor será ir al gimnasio a por otra medalla. Dentro del gimnasio verás que **todos los entrenadores se parecen a la líder SACHIKO. Es una estrategia.** Ahora tendrás que averiguar cuál de ellos es la verdadera. Si no tienes paciencia para hacerlo, te diremos que **está en la parte izquierda del gimnasio.**

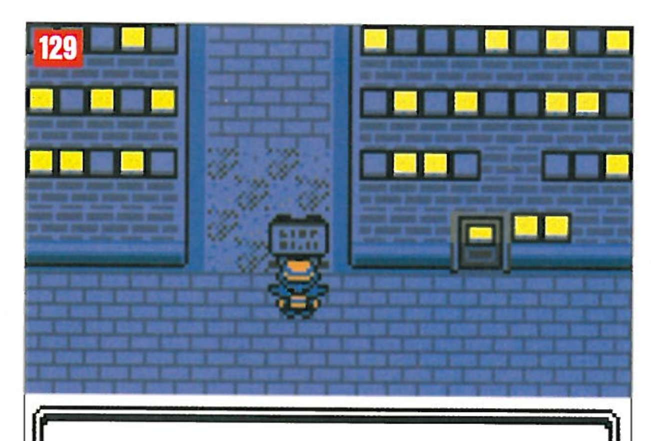
SACHIKO es especialista en Pokémon de tipo veneno y usará el siguiente equipo de combate: un Crobat de nivel 36, un Ariados de nivel 33, dos Weezing de nivel 36 y un Venomoth de nivel 39. Aunque hay varias alternativas para derrotar a SACHIKO, quizá la mejor de todas sea **usar un Pokémon que conozca Psíquico.** Cuando caiga derrotada, **te entregará la Medalla Alma** [127].

Sal de CIUDAD FUCSIA por la salida de la izquierda y después entra en la Ruta 18.

Rutas 18, 17 y 16: el Camino de Bicis

La Ruta 17 es un camino en el que **solo se puede ir en bici** [128]. Aparte de derrotar a los motoristas, una de las cosas más interesantes que puedes hacer en este camino es **capturar a Muk, un gran Pokémon de tipo veneno.**

Cuando acabes de pedalear llegarás a la Ruta 16 y al final a CIUDAD AZULONA.











Ciudad Azulona: ¡hagan juego!

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:
■ MT 03 (Maldición), Restos, Más PP (objeto oculto), Medalla Arcoiris y MT19 (Giga-Drenado)

Al norte de la ciudad está la **MANSIÓN AZULONA [129]**. Si vas por la entrada trasera, enseguidas alcanzarás el ático. Dentro hay un individuo que cuenta historias de miedo, pero solo las cuenta por la noche. Si vuelves por la noche y le escuchas, conseguirás la **MT 03 o MALDICIÓN**.

No olvides que cuando hayas completado la Pokédex puedes volver a la MANSIÓN AZULONA y **hablar con los muchachos de Game Freak** [130] para **conseguir un estupendo DIPLOMA OFICIAL.**

El edificio que hay al lado de la MANSIÓN AZULONA es el **CENTRO COMERCIAL.** Aunque es muy similar al de Ciudad Trigal, encontrarás algunos productos nuevos.

Un poco más abajo de MANSIÓN AZULONA está el CASINO. Usa tu MONEDERO y [131] cuando ganes suficientes fichas podrás ir a la casa de al lado a canjearlas por unos premios estupendos.

Ahora dirígete al sur, a un bloque de cuatro casas y entra en el restaurante. Dentro de la papelera encontrarás un objeto llamado **RESTOS** [132]. Si equipas a un Pokémon con este objeto, verás como recupera PS en cada turno de un combate.

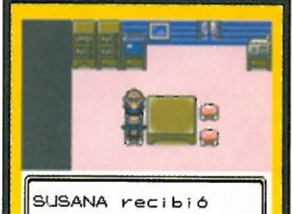
En el gimnasio de la ciudad **los entrenadores están especializados en Pokémon de tipo planta.** La líder es **ERIKA** y utiliza un equipo compuesto por los siguientes: Tangela de nivel 42, Jumpluff de nivel 41, Victreebel de nivel 46 y Bellossom de nivel 46. La mejor estrategia para derrotar a los Pokémon de ERIKA es atacarles con movimientos de tipo fuego, de tipo volador o de tipo hielo. Cuando el combate termine, **recibirás la MEDALLA ARCOIRIS**.

Ahora sal de CIUDAD AZULONA por el este y accede tranquilamente a la Ruta 7.

Ruta 7

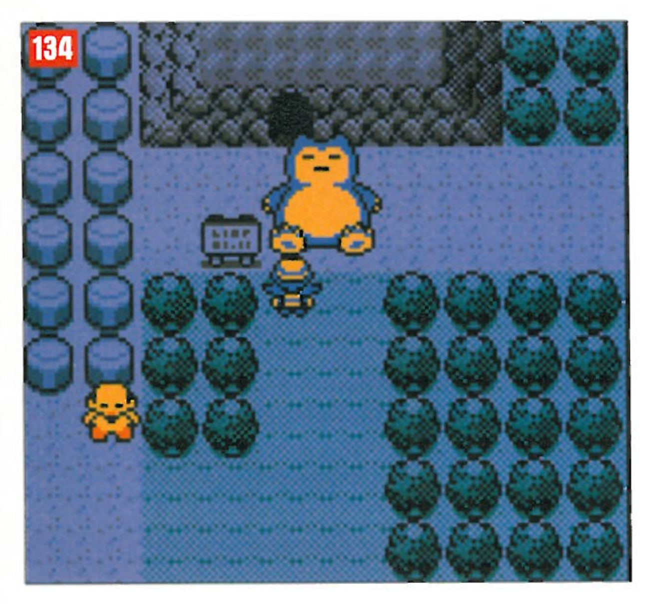
Lo más interesante de esta ruta son los **Pokémon que puedes capturar de noche: Meowth, Persian, Murkrow y Houndour** [133]. Avanza por esta ruta hasta CIUDAD AZAFRÁN y desde aquí vuelve a C. Carmín.

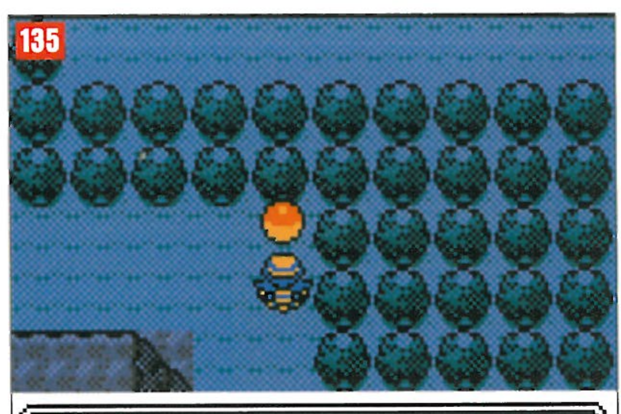
LAS PIEDRAS DE LA EVOLUCIÓN



El abuelo de BILL te describirá cada Pokémon de los que quiere ver con una frase y lo hará en el siguiente orden:

1. Si dice "... un POKéMON con una lengua muy larga", enséñale a Lickitung. A cambio de hacerlo recibirás una PIEDRA ETERNA.
2. Si dice "... un POKéMON verde y redondo al que le crecen hojas en la cabeza", enséñale a Oddish. Por hacerlo recibirás una PIEDRA HOJA.
3. Si dice "¿Conoces a un POKéMON de mar que tiene una esfera roja en el cuerpo?", enséñale a Staryu. A cambio recibirás una PIEDRA AGUA.
4. Si dice "... un POKéMON que es muy fiel a su entrenador. Se supone que RUGE bien", enséñale a Growlithe. Si lo haces correctamente, recibirás una PIEDRA FUEGO.
5. Si dice "El POKéMON de cuerpo amarillo y mejillas rojas", enséñale a Pichu. A cambio de hacerlo, la PIEDRA TRUENO.













CIUDAD CARMÍN: captura a Snorlax

DE NUEVO EN CIUDAD CARMÍN: CAPTURANDO A SNORLAX.

El objetivo de regresar a CIUDAD CARMÍN es **despertar al Snorlax que obstruye la entrada a la CUEVA DIGLETT.** Colócate junto a Snorlax, **usa la radio de tu POKéGEAR y sintoniza el canal 20, el de la FLAUTA POKéMON.** A continuación pulsa A y Snorlax se despertará para combatir [134]. Procura capturarlo porque no volverás a ver otro.

Cueva Diglett

Después de capturar a Snorlax ya puedes entrar en la CUEVA DIGLETT. Llegar hasta la salida es muy sencillo y cuando lo hagas estarás en la Ruta 2.

Ruta 2: la ruta de Pikachu

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

■ Carburante, Pepita, Máx. Poción, Bayantídoto, Directo y Elixir.

Nada más salir de la CUEVA DIGLETT gira hacia el norte y recoge el CARBURANTE [135]. A continuación dirígete hacia el sur, entra en la casa y habla con el hombre para **recibir una PEPITA**.

Una cosa que puedes hacer en esta ruta es **capturar a nuestro querido Pikachu, por si le echabas de menos** [136]. Para encontrarlo tendrás que **venir por aquí antes de que se ponga el sol.**

Camina rumbo al norte y entra en CIUDAD PLATEADA.

Ciudad Plateada

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

■ Baya Menta, Baya Hielo, Ala Plateada y Medalla Roca.

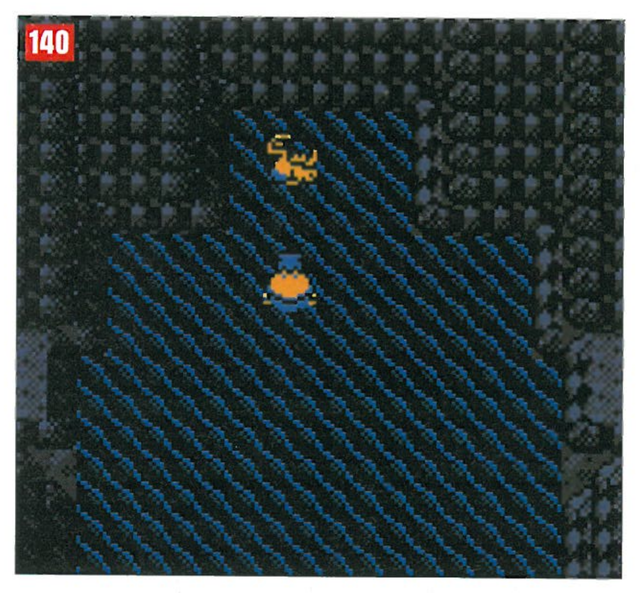
Si hablas con el anciano que pasea junto a la tienda, recibirás el **ALA PLATEDA** [137]. Con este objeto ya puedes ir a capturar al **LUGIA que se oculta en las ISLAS REMOLINO,** pero eso será después de ir al gimnasio.

En el gimnasio de CIUDAD PLATEADA encontraremos a **BROCK, un viejo conocido. El equipo de Brock** se compone de un Graveler de nivel 41, un Omastar de nivel 42, un Onix de nivel 44, un Kabutops de nivel 42 y un Rhyhorn de nivel 41. Para tumbar a Graveler, Onix y Rhyhorn, usa un buen Pokémon de tipo agua que sepa Surf. Contra Omastar y Kabutops (tipo agua/roca) los mejores ataques serán los de tipo planta. **Brock te entregará la Medalla Roca** [138].

Ha llegado el momento de hacer un alto en el camino y volver a Johto para capturar a Lugia. ¿Qué te parece?

A por Lugia

Ve hasta CIUDAD OLIVO y haz **SURF por las Rutas 40 y 41 rumbo al sur**. En cuanto veas la primera isla, da un rodeo hacia el oeste y luego hacia el sur. Te toparás con un entrenador y después con un remolino que debes apartar usando **TORBELLINO** [139]. Finalmente, llegarás a una de las entradas a la cueva que hay en las ISLAS REMOLINO.


140











Entra en la cueva, usa **DESTELLO para iluminarla,** avanza hacia la derecha y muy pronto verás una plataforma que divide el camino en dos. Para ir a por Lugia debes seguir por el camino de arriba hasta que llegues a una escalera de mano. Baja por ella y en la nueva plataforma avanza rumbo al sur hasta la siguiente escalera de mano que tienes que bajar. **Ahora haz SURF en el lago que verás delante,** navega hacia el sur y baja por la cascada. Al final de la cascada, a tu izquierda, hay una cueva. Dentro está Lugia [140]. ¿Podrás resistirlo?

Ruta 3

Después de capturar a Lugia **es hora de regresar a Kanto, volar CIUDAD PLATEDA** y dirigirte al este.

Antes de salir por la Ruta 3, lee el cartel que hay al principio de la ruta y averiguarás que **la TIENDA DE REGALOS de MT. MOON está abierta** [141] Avanza por la ruta hasta encontrar la entrada al MT. MOON.

MT. Moon

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:
- Piedra Lunar.

Justo **al entrar en MT. MOON aparecerá el rival** [142]. Como si no le hubieras derrotado ya unas cuantas veces, en esta ocasión te retará con un equipo muy aguerrido: un Sneasel de nivel 41, un Magneton de nivel 41, un Golbat de nivel 42, un Gengar de nivel 43, un Alakazam de nivel 43 y una versión evolucionada de su Pokémon de comienzo en el nivel 45.

Cuando termines con el rival, dirígete a la derecha, sube por la primera escalera, sal fuera de la cueva y llegarás a la **PLAZA MT. MOON**. La casa que ves junto a la salida es realmente una tienda. Si vienes por el día, encontrarás un dependiente.

Lo más interesante que hay en MT. MOON lo encontrarás en la **PLAZA MT. MOON un lunes por la noche.** En el cercado junto a la tienda verás **dos Clefairy danzando alrededor de una roca** [143]. Saldrán huyendo, pero si te acercas a la roca y la partes con Golpe Roca, podrás recoger una **Piedra Lunar** [144].

Un poco más abajo de la tienda encontrarás otra entrada al MT. MOON que te permitirá llegar rápidamente a la Ruta 4.

Ruta 4

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:
- Ultra Ball (objeto oculto) y Más Ps.

Cuando llegues al final de esta ruta [145] te darás cuenta que estás otra vez en CIUDAD CELESTE, pero tu siguiente destino está **al sur de CIUDAD PLATEADA.**

Una vez allí, dirígete al sur y avanza por la Ruta 2 hasta llegar a CIUDAD VERDE.

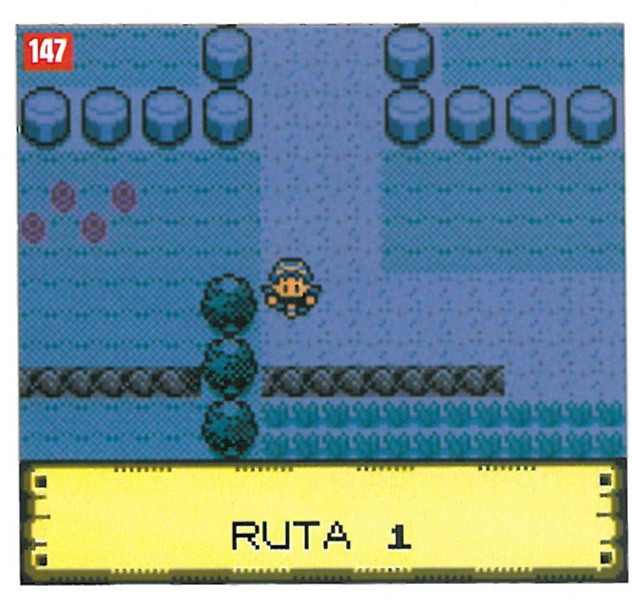
Ciudad Verde

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:
- MT42 (Come Sueños).

En CIUDAD VERDE averiguarás que **el gimnasio está vacío** y















que su líder es un **joven de PUEBLO PALETA** que viaja mucho.

A pesar de todo, en esta primera visita a CIUDAD VERDE tienes un lugar interesante que visitar. Se llama la **CASA DEL ENTRENADOR** y en su sótano te dejarán combatir una vez al día contra un entrenador [146].

Dado que el gimnasio está vacío habrá que proseguir el camino y salir por el sur de la ciudad para entrar en la Ruta 1.

Ruta 1

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:
- Bayamarga.

¡Por fin! Has llegado a la Ruta 1 [147], una ruta que te traerá buenos recuerdos del pasado. Camina por ella hasta llegar a PUEBLO PALETA.

Pueblo Paleta

Todos los días, entre las 3 y las 4 de la tarde, **DALIA (la hermana de Gary) te invitará a tomar un té** y se ofrecerá a **limpiarte un Pokémon**. Esto sirve para aumentar la felicidad de un Pokémon (algunos evolucionan por felicidad) sin gastar un Euro.

Bueno, **como Ash y Gary no andan por el pueblo,** habrá que salir en su busca. Para ello, lo primero es hacer Surf en el agua que verás al sur y a continuación entrar en la Ruta 21. Vamos, que casi estamos.

Ruta 21

En esta ruta [148] lo único que hay que hacer es **navegar rumbo al sur.** Al final de la ruta está **ISLA CANELA.**

Isla Canela y Ruta 20

Lee el cartel que hay cerca de la entrada al CENTRO POKéMON y averiguarás que **el gimnasio de ISLA CANELA se ha traslado a las ISLAS ESPUMA** debido a la oportuna erupción de un volcán.

Fíjate que al norte del **Centro Pokémon está nuestro querido Gary (o Azul)** [149], pero que no se te caigan las lágrimas cuando se vaya volando a CIUDAD VERDE para esperarte en el gimnasio.

Ahora debes hacer Surf hacia el este y **navegar a lo largo de la Ruta 20 hasta que veas la entrada a una cueva.** Justo al lado verás un cartel que te informa de que el líder del gimnasio de ISLA CANELA está dentro [150]. Si eres valiente, entra y verás lo que pasa.

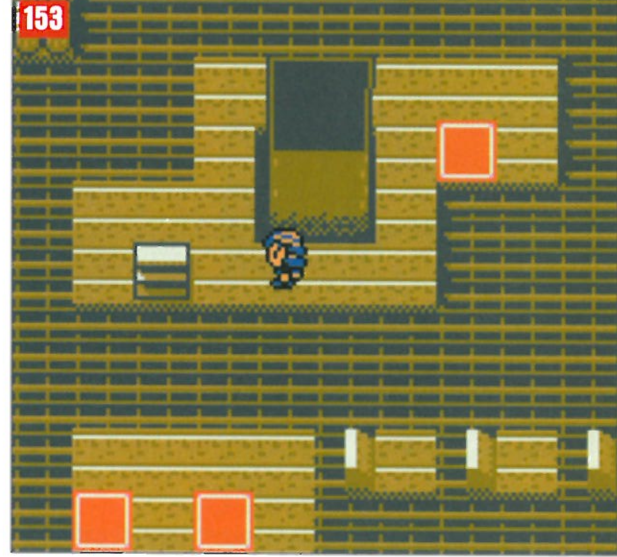
Islas Espuma y la Ruta 19

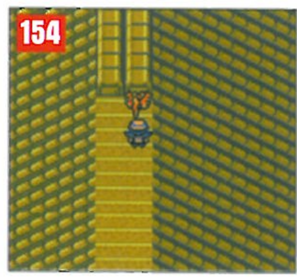
OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:
- Medalla Volcán.

El pobre Blaine se ha quedado sin gimnasio por culpa de la erupción, pero sigue siendo hábil con los Pokémon de tipo fuego. Durante el combate usará un Magcargo de nivel 45, un Magmar de nivel 45 y un Rapidash de nivel 50. **Derrotar a Blaine es muy sencillo si tienes un buen Pokémon de agua o de tierra.** Cuando lo hagas, conseguirás la **MEDALLA VOLCÁN** [151].

Como los dos entrenadores que te quedan por vencer se llaman **Ash y Gary (o ROJO y AZUL)** ha llegado el momento, especialmente si tu equipo













anda flojo, de parar y volver a Johto para capturar a Ho-oh.

Capturando a Ho-Oh

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

■ Ala Arcoiris, Cura Total, Cuerda Huida, Más PP, Ultra Ball, Caramelo Raro, Máx. Poción, Máx Revivir, Más PS, Restau. Todo, Elixir Máx y Pepita.

Ho-oh está en la TORRE HOJALATA, pero para que puedas ir a por él es necesario que **tengas en tu poder a los tres perros legendarios.** Cuando los tengas, entra en TORRE HOJALATA y habla con el monje que hay entre las columnas. **Recibirás el ALA ARCOIRIS** y verás una escalera que te permitirá **subir a los pisos superiores** [152].

Para llegar hasta Ho-oh hay que **resolver los laberintos que hay en los diferentes pisos.** El laberinto realmente empieza en la segunda planta y a partir de aquí hay que hacer lo siguiente:

1. **En la segunda planta:** gira a la derecha y salta, ve hacia arriba, gira a la izquierda y salta (dos veces), avanza hacia la izquierda (saltando), ve hacia arriba, ve a la derecha (saltando) y sube las escaleras.
2. **Tercera planta:** abajo (cinco saltos), izquierda, arriba, derecha, arriba, izquierda y sube las escaleras.
3. **Cuarta planta:** arriba, derecha (dos saltos), abajo (un salto), izquierda (dos saltos), abajo (cinco saltos), derecha (dos saltos), abajo (un salto) y sube las escaleras.
4. **Quinta planta:** arriba, derecha, arriba, izquierda, abajo, salta y sube las escaleras.
5. **Sexta planta:** arriba, derecha (dos saltos), abajo (cuatro saltos), izquierda, abajo y pisa en el transportador.
6. **Séptima planta:** camina hacia abajo y pisa en el siguiente transportador.
7. **Octava planta:** avanza hacia la izquierda y pisa el siguiente transportador. Ahora, otra vez en la séptima planta, debes ir hacia arriba, izquierda, pisa el siguiente transportador y volverás al octavo piso. Camina hacia la izquierda, sube las escaleras [153] y llegarás al tejado.

Buena suerte, porque si has seguido las instrucciones, frente a ti verás un **Ho-oh salvaje nivel 60** [154] [155].

Ahora vuelve a Kanto y vuela a CUIDAD VERDE.

Ciudad Verde: derrotando a Gary

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

■ Medalla Tierra.

Vuelve a **CIUDAD VERDE a retar a Gary (AZUL).** El equipo que usa se compone de un Pidgeot de nivel 56, un Alakazam de nivel 54, un Rhydon de nivel 56, un Gyarados de nivel 58, un Exeggutor de nivel 58 y un Arcanine de nivel 58.

Cuando Gary caiga derrotado te entregará la Medalla Tierra, que en realidad es la última medalla que se consigue en Kanto [156].

Sal de CIUDAD VERDE y vuelve a PUEBLO PALETA.

158



159



HAZTE CON LOS PERROS LEGENDARIOS



Para buscar a Raikou y a Entei te aconsejamos que **utilices como jefe de tu equipo un Pokémon de nivel 40, rápido, y que sepa algún movimiento para dormir al rival.** Si haces esto y usas un MÁX. REPEL cuando pasees por la hierba de una ruta, solo aparecerán los Pokémon que sean de nivel 40 o superior. Dado que Entei y Raikou son de nivel 40 y los Pokémon de las rutas de Johto nunca alcanzan este nivel, éstos serán los únicos Pokémon que saldrán a tu encuentro. El problema está en que la ruta por la que andan es aleatoria y cambia cada vez que entras o sales de una ciudad o de una ruta. De todas formas, si eres capaz de verlos una sola vez podrás usar la función Área de la Pokégear para consultar su posición.

De regreso a Pueblo Paleta

Regresa a PUEBLO PALETA y busca rápidamente a Oak, porque tienes que hablar con él. No es nada malo, sólo que **como regalo por haber ganado todas las medallas de KANTO, Oak lo arreglará todo para que te dejen pasar a MONTE PLATEADO** [157].

Vuelve a CIUDAD VERDE y sal por el camino del oeste para entrar en la Ruta 22.

Ruta 22

Camina por Ruta 22 rumbo hacia el oeste hasta llegar al **edificio de acceso a la LIGA PÒKEMON.** Como el Prof. Oak ha hecho una llamada a sus contactos en la zona (ya ves lo que se consigue siendo un sabio profesor), podrás avanzar sin problemas hacia la izquierda y de esta forma llegar a la salida que lleva a la Ruta 28. Allí te vas a encontrar unas sorpresas... sigue leyendo...

160



161

ROJO ENTRENADOR
quiere luchar.

Ruta 28

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

- MT47 (Ala de Acero)

Un lugar muy adecuado para subir de nivel a tus Pokémon dado que todos los Pokémon salvajes que encontrarás están en el nivel 39 o superior.

Si caminas (y surfeas) por esta ruta llegarás a la **CUEVA PLATEADA.** Un poco más al norte encontrarás un CENTRO POKéMON, pero antes de entrar gira y avanza hacia el este, hasta una casa solitaria. **Dentro recibirás la MT47 o Ala de Acero** [158].

Vuelve al CENTRO POKéMON, sana a tus Pokémon, salva la partida, camina hacia la entrada a MONTE PLATEADO [159] y prepárate para lo que viene.

Monte Plateado

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS:

- Cuerda Huida, Proteínas, Ultra Ball (dos), Elixir Máx, Más PP, Máx Revivir, Calcio, Restau. Todo,

Dentro de MONTE PLATEADO, usa DESTELLO para iluminar la cueva. Avanza y llegarás ante Ash (ROJO), tu objetivo final [160] [161]. Su equipo es magnífico. Tiene un Pikachu de nivel 81, un Espeon de nivel 73, un Snorlax de nivel 75, un Blastoise de nivel 77, un Venusaur de nivel 77 y un Charizard de nivel 77.

Cuando ganes, Ash se irá y volverás a ver los créditos del juego. ¡Enhorabuena! Ahora lo único que te queda es hacerte con todos.

LOS MEJORES TRUCOS

El Profesor Oak ha buscado entre sus archivos los secretos mejor guardados y las estrategias de combate más sorprendentes de las versiones Oro y Plata. Ya le hemos dado las gracias, ya.

Haz a tus Pokémon más felices

Para hacer feliz a un Pokémon puedes hacer varias cosas:

- **Capturarlo con una AMIGO BALL:** se fabrica con BONGURI VERDE y hace que los Pokémon capturados sean más del doble de felices que los capturados con otras POKéBALL.
- **Caminar con él:** si un Pokémon va en tu equipo, aumentará un poquito su felicidad cada cierto número de pasos.
- **Aumentar su nivel:** cada nivel que suba un Pokémon le hará sentirse un poco más seguro de sí mismo y, por tanto, un poco más feliz.
- **Asearlo:** córtales el pelo en el SUBTERRÁNEO de Ciudad Trigal y deja que la hermana de Gary los limpie entre las 3 y las 4 de la tarde.

No olvides que, salvo el uso de la AMIGO BALL, no hay ninguna receta que haga que un Pokémon acumule un montón de felicidad de golpe. Tampoco olvides que hay otras cosas que les producen tristeza, como desmayarse (ser vencidos) y comer cosas amargas (en especial las hierbas medicinales que venden en Ciudad Trigal).



Regalos de los salvajes

Muchos Pokémon salvajes traen objetos equipados. Por eso, cuando los captures, no está de más que eches un vistazo a ver si **vienen con sorpresa.** Entre los objetos que puedes encontrar en un Pokémon salvaje, hay Bayas, Perlas Grandes, Escamas Dragón, Restos, Piedras Lunares, Bayas Misterio, Trozos de Estrella, etc.

Equipa tus Pokémon con inteligencia

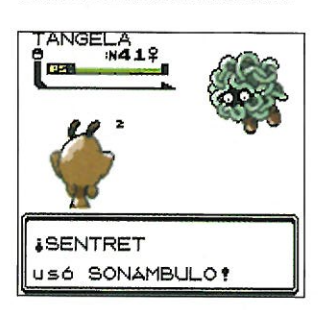
Hay muchos **objetos que mejoran un determinado tipo de ataque.** Aquí tienes la lista: Agua Mística-agua, Arena Fina-tierra, Cint. Negro-lucha, Colmillo Dragón-dragón, Cuchara Tor.- psíquicos, Flecha Ven.-veneno, Gafas de Sol-siniestros, Hechizo-fantasma, Lazo Rosa-normales, Pico Afilado-volador, Piedra Dura-roca, Polvo Plata-bicho, Rev. Metálico-acero, Imán- eléctrico, Sem. Milagro-planta, Carbón-fuego y Antiderretir-hielo.

La combinación de Tóxico con Protección

Existen Combos que son sorprendentes. Por ejemplo, si combinas el ataque Tóxico con el movimiento Protección, conseguirás que, **mientras el oponente pierde PS a causa del envenenamiento, sus ataques no te afecten.** El problema de este Combo es que, usando muchas veces Protección, este movimiento pierde efectividad. Recuerda que Protección (MT 17) la puedes comprar en el Centro Comercial de Ciudad Azulona.

¡Descansa roncando!

¿Sabías que **un Pokémon dormido puede seguir atacando?** Por ejemplo, cuando un Pokémon usa Descanso se echa a dormir para recuperar sus PS y curar sus problemas de estado. Si ahora ese Pokémon usa Ronquido o Sonámbulo, podrá seguir atacando. ¿A que mola la combinación? Ronquido es un ataque de tipo normal, sin embargo, **Sonámbulo elegirá al azar cualquier ataque** que conozca el Pokémon atacante.



¿Cómo que "el cura toca la campana"?

¡Eso será en tu pueblo! Yo iba a hablar de que **Miltank** es uno de los Pokémon, junto con **Celebi**, que **es capaz de aprender Campana Cura.** Al usar este movimiento el relajante tintineo de una campana elimina los problemas de estado de todo el equipo.

Tanto **Snubbull** como **Chansey** también pueden aprender Campana Cura, pero sólo como Movimiento Huevo.

Tipo dual, daño doble

Un Pokémon de tipo dual no sólo combina la fortaleza de ambos tipos, también **une ambas debilidades.** Por ejemplo, Gyarados es un Pokémon de tipo dual: agua y volador. Tanto el tipo agua como el volador son débiles frente a los ataques de tipo eléctrico. Así, si Gyarados recibe un ataque eléctrico, el daño recibido será el doble que si sólo fuera de un tipo.

¡Serás fuerte, pero ésa te la llevas!

Procura no elegir tus movimientos basándote únicamente en el Poder de los mismos. **Muchos movimientos producen daños adicionales que pueden cambiar el curso de una batalla** y merece la pena tenerlos en cuenta. Por ejemplo, Puño Hielo es un ataque de tipo hielo muy preciso, pero además tiene una probabilidad de 1 entre 10 de congelar al oponente. Y si esto ocurre, el rival quedaría indefenso ante tus ataques.

¡Fijo que le ha hecho daño, fijo!

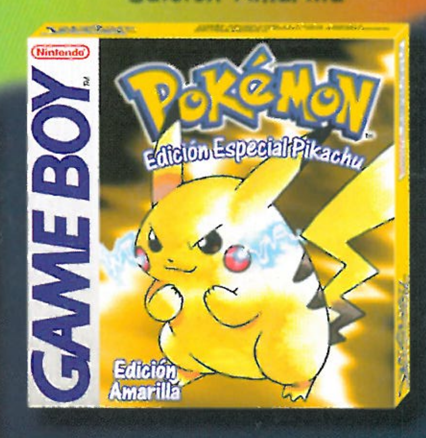
Los movimientos de daño fijo son ataques que **inflingen siempre la misma cantidad de daño, independientemente del poder de ATAQUE y de la DEFENSA del rival.** Por ejemplo, FURIA DRAGÓN es un movimiento que siempre inflinge un daño de 40 PS.

Otros movimientos de daño fijo son: Bomba Sónica (quita 20 PS), Mov. Sísmico y Tinieblas. Los movimientos de daño fijo son muy útiles en muchas situaciones de batalla, especialmente cuando el rival se acoraza utilizando técnicas muy defensivas.


CONCURSO POKéMON
PARTICIPA CON NOSOTROS Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS POKéMON
3 POKéMON ORO
1 DVD POKéMON 3
5 MANUAL DEL ENTRENADOR POKéMON
1 DVD POKéMON LA PELÍCULA
1 DVD MEWTWO: EL REGRESO
3 POKéMON PLATA
1 DVD POKéMON 2
5 POKéMON EXPEDITION
¿CÓMO PARTICIPAR?
¡MÁS FÁCIL TODAVÍA ! ¡ ENVÍA UN SMS CON TU MÓVIL !
¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS 20 PREMIOS QUE SORTEAMOS!
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo la palabra "pokemon125"
1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números en la revista Pokémon.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de abril de 2003.
HAN COLABORADO:
Nintendo
pokémon.nintendo.es
dvdgo.com
"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".



Edición Amarilla



Edición Roja



Edición Azul

©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.





Edición Cristal

Edición Oro

Edición Plata

¿Blanca Navidad?...
Azul o Roja o Amarilla o Plata u Oro o Cristal.
Estas navidades serán del color que tú quieras.
Pídete el juego Pokémon que te falte y hazte con todos.



pokemon.nintendo.es